

全球曠世獨步·第一本本土電玩主機綜合情報專刊
尖端出版
A'can特輯
電玩玩味叢書016
◆全身上下完全透視體檢
A'CAN的硬體機能+隱藏機密大OPEN!!
慶祝主機誕生問世
創刊紀念號
◆特別企劃·深入探討
定價160元
●A'CAN FIE的原始誕生秘話
●A'CAN vs SFC.MD的新作戰主張
●走訪A'CAN的娘家·敦煌科技專訪
●名人開腔話A'CAN
◆非常中文·美麗電玩新世界
邪惡之子
超級光明戰史
1995超級中華職棒聯盟
三國志·武將爭霸
地心歷險
音速飛龍
嘻遊記
非洲探險
賭霸
對應軟體平面特別SHOW
中文電玩新潮流!
THE NEW WAVE FOR ELECTRONIC GAMES!
16 Bit
SUPER A'can
農學書號:00199616
ISBN 957-10-0165-1
00160
9 789571 001654
邪惡之子◆遊戲之外的另一頁冒險傳奇
RPG漫畫串場熱鬧演出!!


來自原廠的詳細設定資料
所有武器、防具、寶物公開
外加破關流程精彩説明
遊戲故事大綱
200%
破關新體驗!
慶祝狂賀的獻禮!
●本土A'CAN主機開機創世紀經典RPG大作同世紀念
邪惡之子
完全自製級攻略本
精彩萬分的作品・精彩萬分的典藏攻略・史上大絶配!!
現在製作中・敬請拭目以待
SD太郎熱情執筆演出
尖端出版 榮譽出版發行
©1995/敦煌科技



狐
狸
且看大師筆下的另一種演出風情！千變萬化的狐狸vs電玩造型!!
曾正忠 的 狐狸 幻想世界
THE DREAM OF TV GAMES' ADVENTURE
空前經典畫集
曾正忠的狐狸幻想世界
THE DREAM OF TV GAMES' ADVENTURE
搶購熱潮持續升高中!!
頂級典藏本．定價 NT300 元
©曾正忠

業界熱門機密・現在立即解讀



一統電玩帝國的空前霸者
從FC到SFC任天堂如何由弱轉強！

任天堂的陰謀

帶領您一窺「任天堂商法」的絕妙之處，看衆多實力派軟體廠商如何一一在任天堂旗下伏首稱臣的內幕秘辛

定價：NT160元

TV GAME統治大權將落于誰家？

電玩群雄爭霸始末



電玩業界沒有絕對的遊戲規則，昨日的親蜜戰友，可能變成今天的敵手！

SONY大戰任天堂

解開任天堂與SONY的史上大衝突！
為各位悄悄打開SONY 開發PS，
加入TV GAME市場的來龍去脈！

定價：NT180元

尖端出版





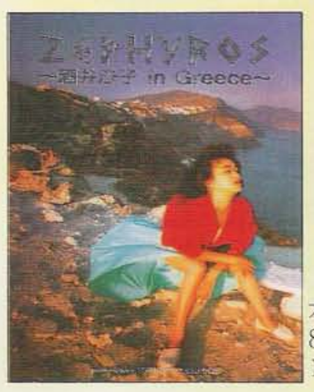
中山美穗 酒井法子

縱情美麗　解析風情

讓我們一起進入中山美穗 酒井法子的內心世界
做一趟浪漫風華的真心之旅



本書全部義大利實地拍攝
96頁全彩 精裝本 定價450元
好評發售中



本書全部希臘實地拍攝
88頁全彩 精裝本 定價450元
10月中旬柔情上市

全省各大書局均有售

尖端出版有限公司 出版 / 劃撥帳戶 尖端出版有限公司 / 劃撥帳號 0562266-3

目錄

一種全新的經驗 CONTENTS 一次動心的製作



目錄 4

電玩主機的硬體解析
A'can的誕生 5
趣味篇 6
知識篇 12

十六位元戰場的分析報告
A'can VS SFC SEGA 19

第一線出擊
突破防線 22
敦煌特別報導 22
廠商專訪－精訊 25

爲國產主機把脈
名人開腔話軟體 27
KO桑 27
貓仔哥 28
輝哥 30
SD太郎 32
嘟嘟 34

廠商的話 36

電玩軟體的另一種享受
邪惡之子漫畫出擊 41

特別企劃
SLG遊戲攻略法 57

爲本土電玩文化留名
一字千金 贈金活動 61
新卡發行時間表 62
讀者意見調查表 63
回函 64

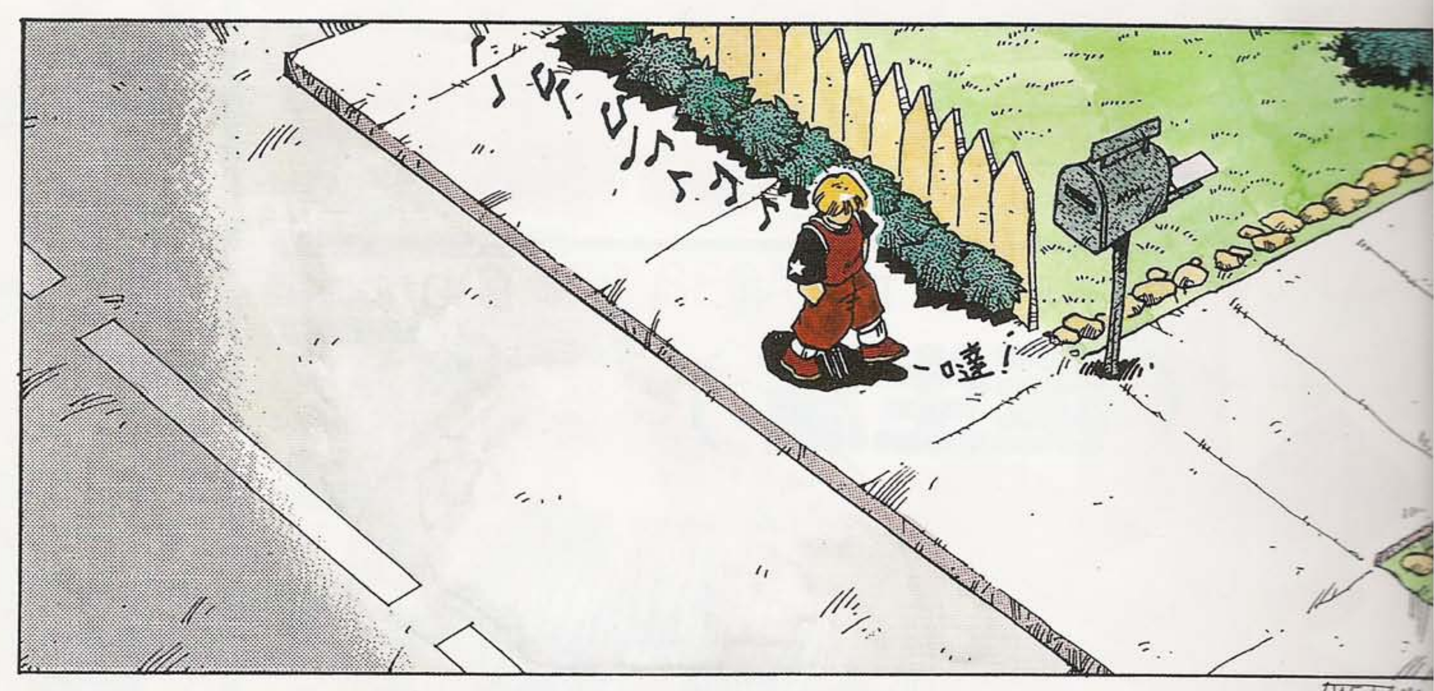
密集追蹤軟體情報
軟體廣角鏡 65
邪惡之子 66
非洲探險 72
超級光明戰史 75
超級中華職棒聯盟 79
三國志武將爭霸 83
地心歷險 90
音速飛龍 94
賭霸 98
嘻遊記 100

編後歇語 104



THE STAR IS BORN

（誕生篇）

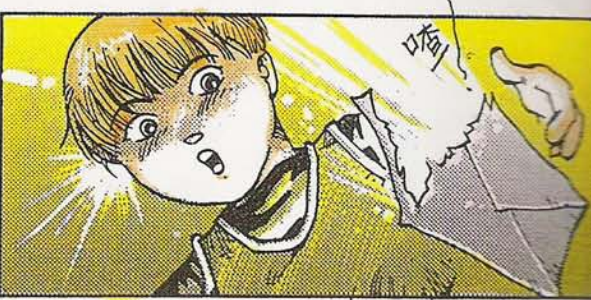

噠！

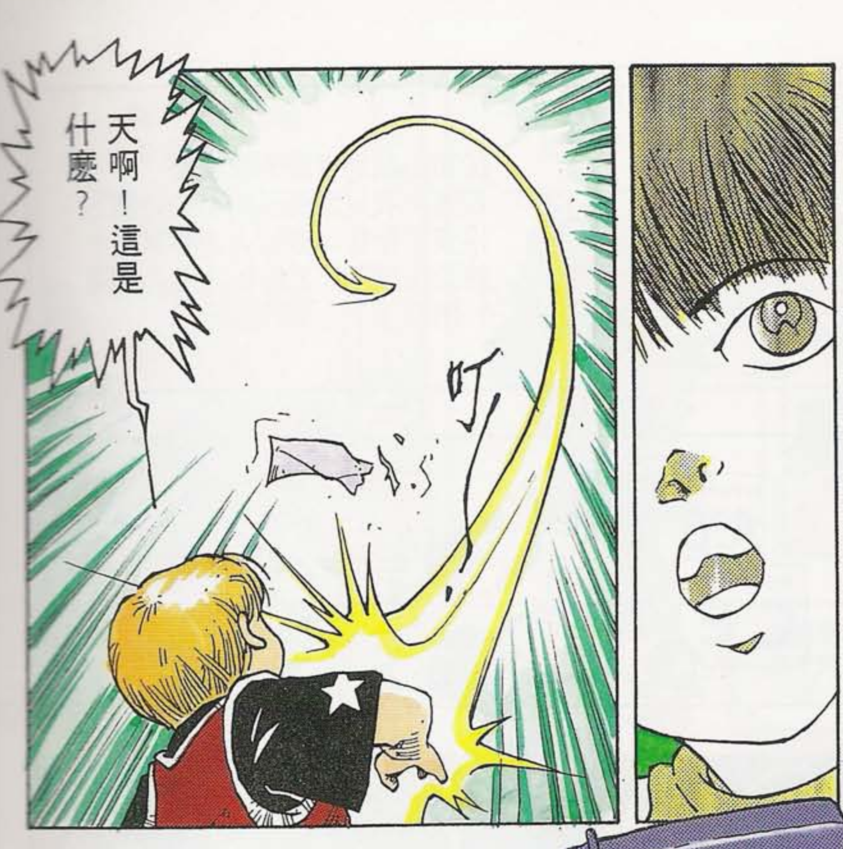



咦？
有封信耶！

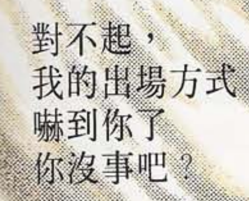

還寫給我的耶！


趕快打開來
看看！
嘶
唐小文
收
F-16 簡介


嗒


天啊！這是什麼？
叮

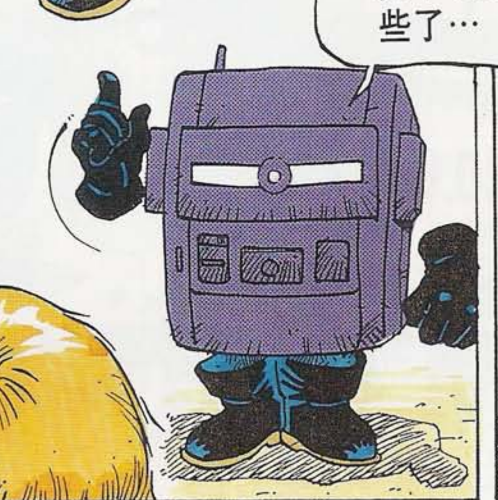

首次見面
請多指教！
!!!
砰！
砰


對不起，
我的出場方式
嚇到你了
你沒事吧？

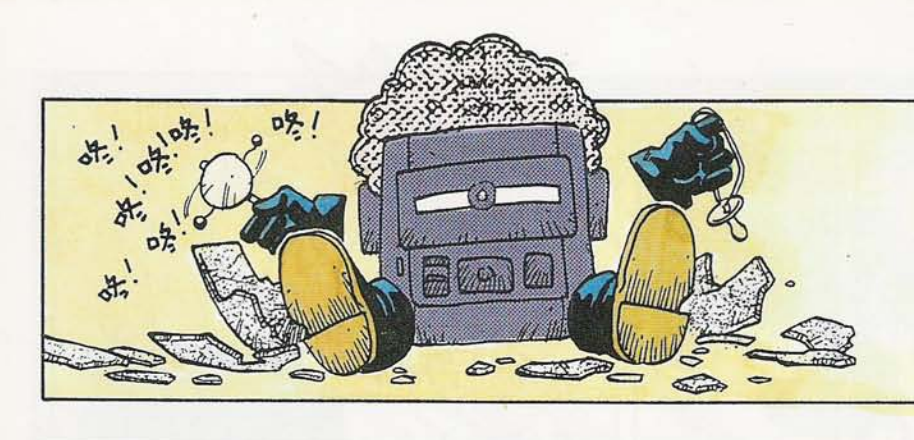



我呢，
是100%由國人
自製開發的
本土主機！


可是…你是從信封
裡跳出來了？
立體
影像！

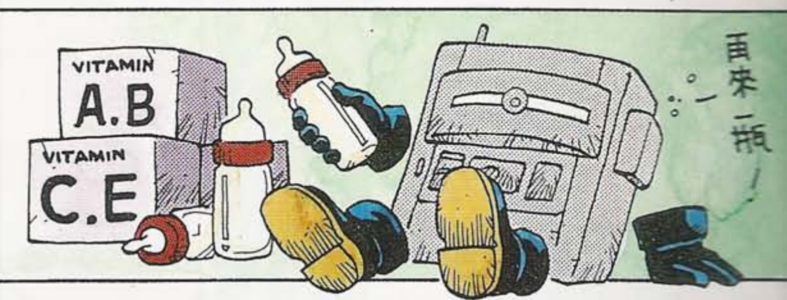

先不管這
些了…

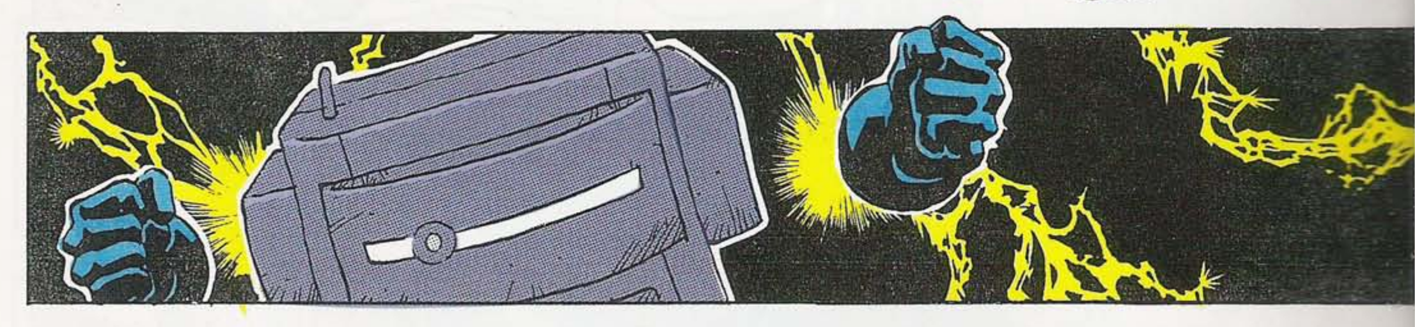

我的名字
叫作…
A'can



從初企劃到實際的軟硬體規畫，我足足花了兩年的時間，投資了相當可觀的人力和財力。終於在1995年 2 月 9 日正式公開「出世」！

在前面那兩年的成長過程當中，開發者們給我補了很多很多的維他命、營養品等，所以才變得現在這樣…

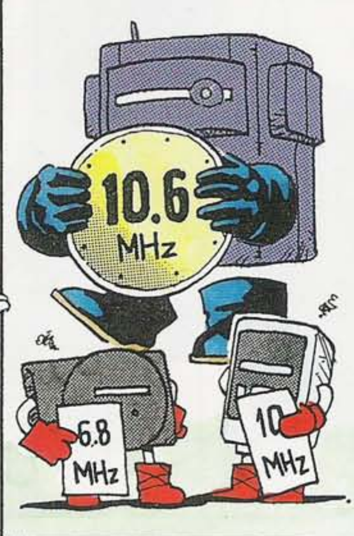




看不出來呀！目前有那麼多主機，你有比他們強嗎？



第一，我的CPU CLOCK達到10.6的MHz速度，目前在16位元的主機等級裡是最快的！



第二，能處理的背景層數，我也是最多的。



而且，第三，我背景與背景間可以混色喲！

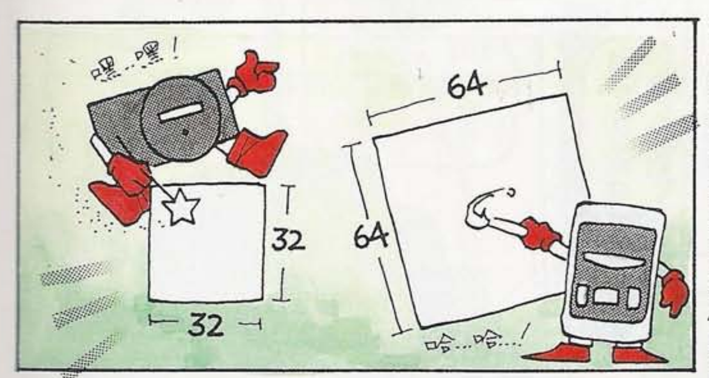


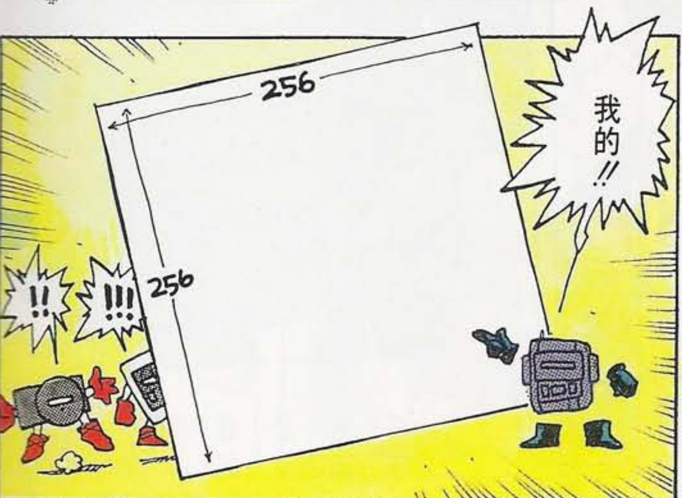

就這樣而已哦？
太少了吧！

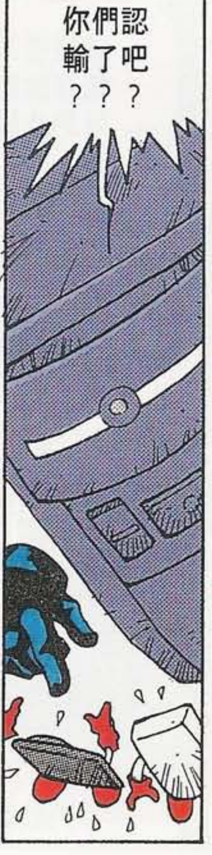

NO NO NO
NO NO NO！

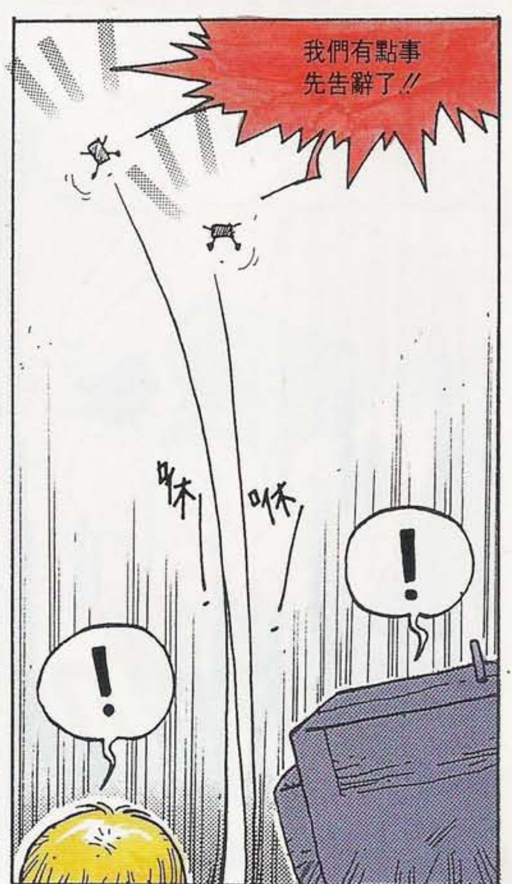

第四點，要用表演才看得明
顯，來！
臭屁！
胡說！


你們最大能畫多大
的主角？
比給我看！
好！


嘿..嘿！
64
64
32
32
哈...哈...！


256
256
我的!!
!!
!!!


你們認
輸了吧
？？？


我們有點事
先告辭了!!
咻
咻
！
！

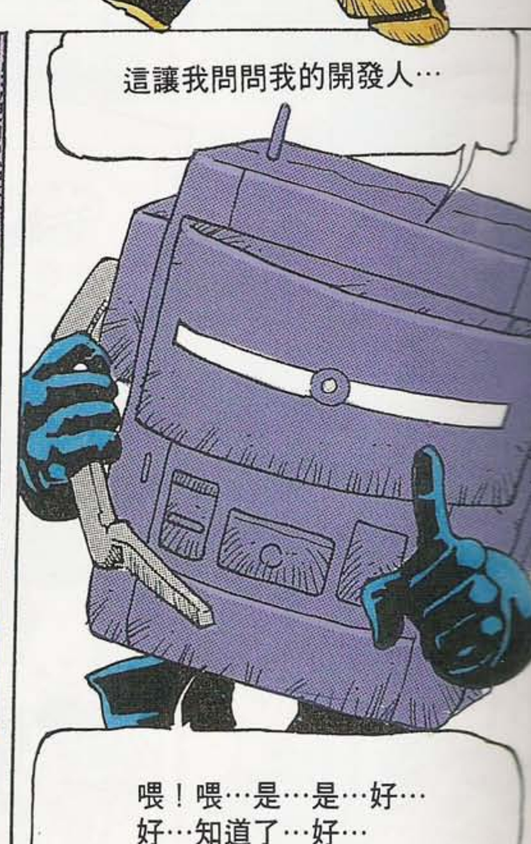

夠酷吧？


OK！
可是我還是覺得不夠！


5
能呈現的主角數目多達40／Line 320／Frame
6
有垂直接長，收縮及倒影效果
7
將來可以在CATV和其他玩家比比拳腳。
8
可加裝32 Bit圖形加速器電玩大容量軟體
9
有放大、縮小旋轉功能


這麼多的優點，你應該覺得滿意了吧？
嗯！不錯！只是…


這麼優秀的硬體應該配上好的軟體才對呀！
硬
軟
你的軟體呢！


這讓我問問我的開發人…
喂！喂…是…是…好…好…知道了…好…





真的？那太棒了！

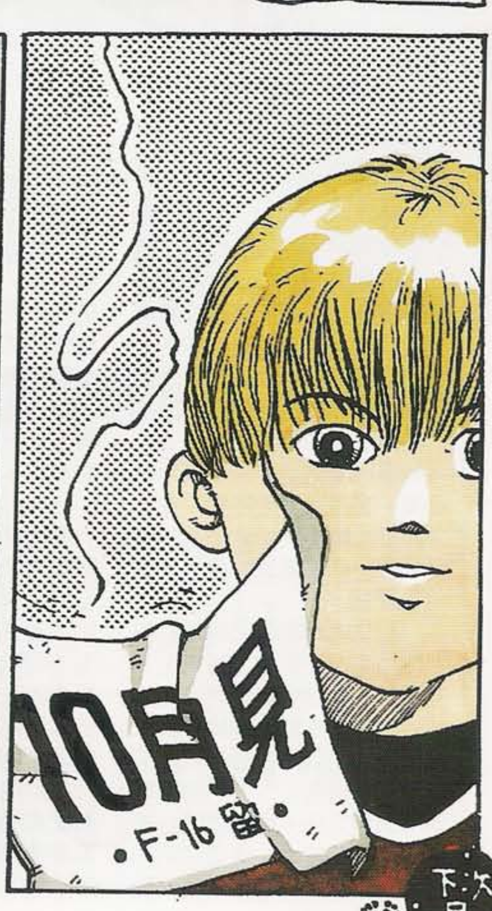
我沒有理由騙你呀！

啊！時間到了！我該走了！

嗶！嗶！嗶！







下次見

Whatever I have is yours

硬體解析

純中文國產16bit遊戲主機—A'can

請不要再懷疑了，8位元的遊樂器真的是跟不上新遊戲時代的潮流啦，而現階段剛推出的次世代遊戲主機真的會掌握電玩的全新脈動嗎？原則上是錯不了，但實際而言呢？論其電玩聲光效果面，連遊戲中心的電動版硬體也得讓她3分，但是硬體價位開高走高、軟體推出緩慢且賣得昂貴，在普及率成長緩慢的煎熬下，32位元的次世代主機想熬成婆還有幾日子呢。

那麼這兩年內又會是誰較有搞頭呢？（FC）時代起，我中華民國的家庭影視遊戲方式一直是日本風味的軟調調，這幾年來由國內名導演們所拍攝的“飲食男女”、“喜宴”等等著名大作，皆在國際造成廣大迴響，在中文廣受注目的今天，中國人的遊戲軟體又死到那裡去了呢？算算也10幾年囉，中文化遊戲軟體推出的呼聲不斷，但實際卻是日文軟體的部份改版中文化。在荒腔走調的日式遊戲中文對白下，頭痛醫頭、腳疼治腳的消極心態，又使得多少電玩英雄好漢退隱出林，消極的、無奈的掙扎抵抗呢？

復出江湖、大展身手又是什麼時候呢？最重要的就是我們國人開發屬於中國人的遊戲硬體、國內軟體廠商製作中文化的遊戲軟體，這才是治標又治本的最佳方法嘛，現在電玩反攻的號角終於響起，長久來的戰略佈署終將獲得勝利，我已經誕生啦！我又是誰呢？我又如何能使得中國人的電玩夢想大規模的實現呢？我是“台灣敦煌科技有限公司”所有高級工程師，花了將近3年嘔心瀝血催生的高科技電玩產品，我的名字叫“ A'can ”，是剛誕生的國產16位元遊戲主機，請……多多指教。

嗨！我就是A'can



▶在現代日本文化大量衝擊之下，這部純國產的遊戲主機終於誕生了。終於…終於可以脫離看日文、查字典來玩遊戲的惡夢了。嗚…，真是太令人興奮了。

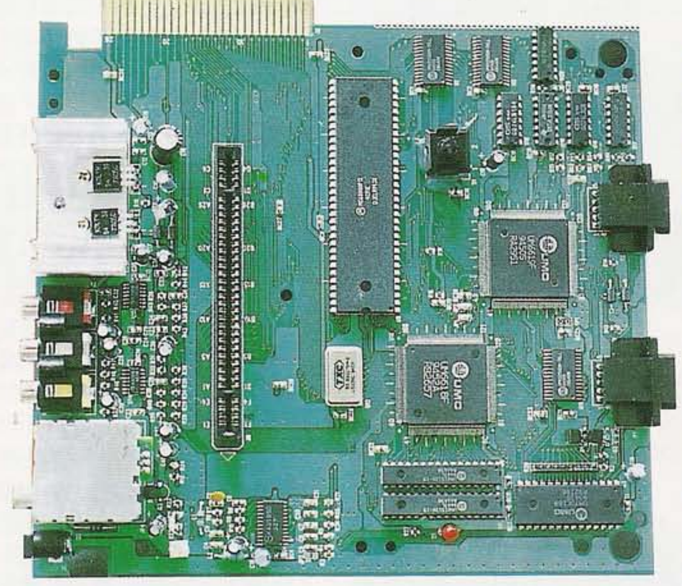
temptation:1

雙CPU架構・絕佳計算能力

初次見面，我是 A'con，希望你瞭解我、親近我。我的腦袋瓜是由叫 MC68000的16位元ＣＰＵ和８位元的6502 CPU，這２個晶片所組成的，它們是我思考與演算的中樞神經，也就是你們電玩家所熟悉的“中央演算單元”。我擁有如“Ｆ－16戰機”的全天候匀鑽靈活和爆發力，而且我的腦袋瓜子非常可靠，如果和同樣是１６位元的日籍友人超級任天堂（SFC）65816CPU 比較起來，我的思考能力在做出同樣動作的資料判定與處理上，我比較快，且不佔太多記憶體的空間。如果要更不仁道的話，前輩任天堂（ＦＣ）遊樂器的6502CPU就只能處理256個數，而我的MC68000CPU可以處理的是256數的256倍，也就是 65536，前輩的 CPU記憶上只能應用 1 BYTE的指令，而我卻可使用到 4 BYTE， 8 位元的任天堂前輩是該功成身退囉。

問我腦袋瓜子的構造怎麼這般複雜，爲什麼要使用到２個ＣＰＵ呢？原因是，現在電玩家的品味越來越高，沒有兩把刷子的遊戲賣都賣不出去，這種嚴格要求遊戲品質的影響下，軟體廠商只有渾身解數的賣命演出，設計出來的複雜程式，只靠一個ＣＰＵ來演算包含程式、聲音在內的所有資料，不活活累死ＣＰＵ才怪。而我呀，我的副ＣＰＵ6502可以把有關聲音部份的資料和週邊電路的雜務給扛下來，那麼MC 68000 就有充裕的時間輕鬆的來處理龐大的影像資料及程式的流程。

什麼？害怕我的腦袋出問題？兩個ＣＰＵ在分析判定下會不會意見分歧起衝突？窮緊張的這個鬼樣子！在我的身體內部設定有匯流排控制機件（ＳＢＣＵ）的存在，ＳＢＣＵ負責匯流排控制的仲裁、中斷處理、快速資料搬移（ＤＭＡ）記憶體的使用規劃、週邊通訊、主副系統之資料傳遞、計時器等複雜的信號處理。除了ＳＢＣＵ之外，還有影像專用的處理器ＧＰＵ、聲音處理器ＰＳＧ，在衆多思維的整合下，我的腦袋瓜子不但平衡感夠且機靈無比。所以說呀，任何複雜的計算也能即時的處理完畢，往後超複雜的戰略遊戲我冷靜、反應快速的ＣＰＵ銳不可當。我腦袋瓜子是雙ＣＰＵ結構，我就是硬體的進化！





◀像這種精細畫質，叫人看了忍不住爲國人拍手叫好。

▶兩個ＣＰＵ一塊兒運作，其威力的確叫人令眼相看。



CHECK 16位元主機系統性能表

遊戲主機	MEGA－DRIVE	SUPER FAMICOM	A'CAN
CPU	68000＋Z80	65C816 ＋6502	68000＋6502
CPU CLOCK	6.8MHZ	10MHZ	10.6MHZ
系統RAM	32KBYTE	32KBYTE	32KBYTE
影像RAM	64KBYTE	64KBYTE	128KBYTE
DMA數	1	8（BLOCK MOVE）	3
SUB SYSTEM RAM	8KBYTE	32KBYTE	32KBYTE
聲音表現機能	PSG3音＋雜訊１音 FM（YM2612）６音 PCM音源１頻道	PCM音源 ８頻道 特殊回音機能	PCM音源16頻道

CHECK 副系統暨匯流排控制單元(SBCU)主要性能

- 內含6502CPU及6502匯流排所有控制單元
- 快速資料搬移(DMA)記憶體×3個
- 主、副系統的資料溝通窗口(da ta pass window)
- 週邊應用的控制
- 對聲音處理器(PSG)的控制電路
- 串列(SERIAL)與並列(PARALLEL)輸出/入埠
- 68000 之匯流排,中斷訊號等控制單元及匯流排使用仲裁單元
- 內含至少4KBYTE的BIOS程式,可供定義及書寫基本程式
- 68000與6502之通訊介面
- 68000記憶體資料以DMA傳至6502記憶體的功能
- 68000 控制程式流程與計時之計數器
- 68000 可直接命令及重置6502控制器

temptation:2

強力動畫拼合能力・隨心所欲的巨大角色

靈活兼具神速,我是A'can的雙手,我是超級畫圖專家,我在畫圖時停也停不了。我可以將一張張小小的畫面組合起來,並且能夠簡單且快速地執行其順暢動作。在角色的描繪上,我可以製作出超越日籍友人遊樂器的巨大角色,也可以利用所描繪的圖形來取代背景畫面。目前16位元的電視遊樂器在表現超巨大角色時,絕大部份這樣的大角色動作不是變得呆呆的,要不就是某些部位若隱若現、怪刺人眼的,有時閃爍、延遲的現象還讓人誤會該角色是不是在施展不成熟的忍者隱身術呢。我的雙手描繪出來角色超級巨大,而動作順暢得讓你目瞪口呆。對不起囉,除非劇情需要,否則鐵讓你從頭看到尾,讓你一次看夠。喂~別盯那麼久嘛。人家會害羞啲。

我是決定玩家喜愛或厭惡A'can 的關鍵,我的動畫拼合性能是一個畫面上可以排列出320 個拼合的圖形,而在一個畫面上的水平同一條橫線上,我可以拼合的圖形是40個。你還記得我的前輩 MEGA-DRIVE嗎?他的雙手也很能幹,一個畫面能描繪、組合的圖形也高達80個,至於水平一條線的動畫拼合角色有排列出20個來,很明顯的,我的動畫拼合能力實在無懈可擊,看啦~藝術在爆炸!

我所拼合的圖形天才可從8×8、16×16、32×32、64×64、128×128到佔滿畫面的256×256網點,而且可以自由自在的從上述的拼合圖形尺寸中,隨心所欲自由選定之。前輩MEGA-DRIVE 所能拼合的動畫圖形尺寸8×8、16×16、32×32,怎麼看也沒理由拼得過



我也。請不要不相信我的話,我最氣人家不相信我的話,我可把你當成至交喲。玩過日籍友人SFC的射擊遊戲"超級R・TYPE"、"閃電出擊特別版"、"瘋狂大射擊"吧?當動畫拼合的敵方角色大量蜂湧而出、傾巢而至時,有些敵機是不是忽隱忽現的呢?而且隨著敵機身體一部份消失的同時,動作是不是也跟著慢了下來呢?這原因可不是軟體製作廠商怕你過不了關的慢動作體貼設定,也不是別具用心的角色隱身效果,是動畫拼合能力的極限。上述的畫面我是辦不到的,我只能忠實的一一的將所有的角色完整的描繪出,並且讓這些拼合的動畫圖形到處活蹦亂跳。我可是很固執的。

我除了描繪動畫拼合圖形能力超強之外,我的雙手還花俏的很,我可以在動畫拼合的圖形上做若干富戲劇化的特殊效果演出。怎麼說呢?我可以

▲像這樣使遊戲人物變大縮小的功能,對A'CAN 來說根本是"小兒科"。而且變更的角色在畫面上也不會造成忽隱忽現的奇怪情形哦!很厲害吧!

將製作好的角色施予擴大、縮小和旋轉,或者將這些角色在畫面上做垂直或水平的反轉,更進一步的還可以在這些動畫拼合的圖形資料中加以數位處理,而產生的變化就是您常在電視節目中看到的馬賽克效果。當然囉。動畫拼合的圖形也可以和背景混色。怎樣?我可是很努力在討好你哦。

有關動畫拼合的特性是我A'can 雙手的看家本領,如果配合我A'can 的雙眼(影像顯示裝置)我們就構成了 A'can 的亮麗世界,那就是圖形處理器啦。有關眼睛的部份就留給她自己吹噓了。接著要驕傲的"現"一下。日籍友人 SFC也可以將動畫拼合的圖形進行做垂直與水平的反轉。當然也可以將圖形和背景混色。不過動畫拼合的角色要進行擴大、縮小、旋轉,就有點困難,因爲SFC 只有一面擴大、縮小、旋轉,若使用於背景圖形中,就無法用於動畫拼合的圖形上,背景畫面和動畫拼合的擴大、縮小、旋轉對日籍友人SFC 而言,魚跟熊掌是無法兼得的。

除此之外,動畫拼合圖形的馬賽克效果表現,我的這位日本朋友也辦不到。綜合上述的描繪特性,前輩MEGA-DRIVE學也沒學過呢。我還是最厲害的了,我可以決定任何的動畫拼合方式,更可在有根據的性能規格中,向不可能的極限挑戰。我是A'can 的雙手,有關動畫拼合的種種複雜技巧我都細心研習過。

CHECK 16位元主機動畫拼畫表

遊戲主機	MEGA－DRIVE	SUPER FAMICOM	A'CAN
動畫拼合數	一個畫面80個 水平一線20個	一個畫面128個 水平一線32個	一個畫320個 水平一線40個
動畫拼合最大尺寸	32×32	64×64	256×256
動畫拼合顏色	16色	16色	16色
H・V反轉	僅限方塊圖形	有	有
馬賽克效果	無	無	有
擴大、縮小、旋轉	無	無	有
與背景混色	無	有	有

CHECK A'can 的影像處理器ＧＰＵ專職於多層背景處理效果、大量的動畫拼合圖形處理、以方塊圖形（FONT）控制模式等三項工作，並且可以減少大量的圖形資料處理以及流程的控制。

temptation:3

精緻細膩的影像表現能力

我是A'can 的水汪汪大眼睛，我負責表現各種影像效果，我和A'can 的雙手組成了令人激賞的影像處理單元ＧＰＵ。喂～照過來、照過來。我能看到的、表現出來的顏色是32768種顏色以及配合電視掃描方式的320×240網點解析度，雖然我無法像個人電腦或次世代的32位元遊戲主機可表現1677萬種顏色，但是在軟體製作師高水準程式的組合技巧下，我一樣能呈現出如個人電腦或次世代32位元主機般鮮明色彩。坦白說，任何不可能的配色難題，我都能一一克服。當我凝神注視時我的眼睛就像攝影機，我可以把所看到影像忠實、完美的轉錄下來，我是不屈不撓的畫面仿效者，這絕不是誇大其詞唷。

為了表現是A'can 的影像獨特氣質，我還可以模擬出３次元的影像景深。在我密集的描繪下，３次元遊戲的感官，實現絕對不是夢想，現在閉上你那雙看的我心慌的大眼睛，一起來假想一下我A'can 的３次元遊戲場景，電視畫面上正有一架快速逼過來的外星戰鬥機喲，這架戰鬥機是採Ｚ字形飛行襲擊過來。接著，逐漸變大、壓迫你戰鬥視窗的是敵人的熱追蹤導彈，座艙警示系統持續的狂鳴著，哇！險象環生、緊張刺激中你汗流浹背，呼！才剛喘了一口氣突然眼前一道強光，然後你意識逐漸模糊…嘻嘻，你嗝屁、掛了啦。

如果活用我的擴大、縮小、旋轉背景再加上動畫拼合角色亦採擴大、縮小、旋轉方式製作射擊遊戲，那麼和遊戲中心的電動版３Ｄ射擊遊戲就有得拼了，到時候你在A'can 上玩遊戲，我鐵定讓你連考慮的時間都沒有，如果你不依靠反射神經、不採取立即行動的話，A'can 的冷酷CPU 頭腦說一不二、鐵定判你出局。

科技進步眞是日新月異、遊戲主機到底會發展到什麼樣的光景呢？A'can 也弄不太清楚，不過像我這種萬能型的影像處理專家，說實在的是注定要長久的立足於電玩科技的最前端。我所控制的５層遊戲背景捲軸，要模擬出２Ｄ畫面的３次元深度感受，那是我輕而易舉的小把戲，我表演的馬賽克背景演出，如夢似幻的浪漫味道更是柔情似水，而我的垂直、拉長、收縮與倒影的魔術效果，更會叫你拍案叫絕、嘖嘖歎奇。

A'can 的影像表現機能是無法可形容的，A'can 是可隨軟體設計師的幻想力逐漸擴大，使得影像表現力朝向無限，我手細且巧、眉目如畫，我就是A'can 哪，我也是電玩最致命的吸引力。



▲像這樣立體感十足的畫面，對A'can 來說根本沒什麼了不起。



▲雖然照片中無法表現，但是它可放大、縮小、旋轉等系統絕對值得各位鑑賞。

▼在戰鬥場景之中，也能見到凡人無法比的高超畫質。



▼每一個角色的臉孔都繪製的相當細緻，絕對不會輸給日本人製作的主機。



CHECK 16位元主機背景（BG）性能表

遊戲主機	MEGA－DRIVE	SUPER FAMICOM	A'CAN
背景層數、尺寸	2層，尺寸2×2	4層，尺寸2×2	5層，2×2
畫面顏色	512色，一個畫面64色	32768色，一個畫面256色	32768色，一個畫面256色
擴大、縮小、旋轉	無	1面	2面
馬賽克效果	無	有	有
8×8，16×16方塊圖形捲軸	有	有	有
影像貼圖	無	無	一面
X・Y軸反轉	有	有	有
背景間混色	無	無	有
輝度調整	無	有	無
垂直拉長、收縮及及倒影效果	無	無	有
水晶球效果	無	無	有
顯示視窗	無	無	2面

CHECK 影像處理GPU主要性能

- 5層可移動且可選擇圖形大小的背景畫面
- 可使用 32768種顏色，同一個畫面最多可使用256種顏色
- 配合電視系統的解析度320×240點
- 一個畫面可出現320個任意移動的動畫拼合圖形
- 具有馬賽克效果
- 畫面局部顯示功能
- 多重畫面重疊效果
- 景物混色及倒影功能
- 背景畫面具有擴大、縮小、旋轉、平移能力
- 電視信號控制
- 26.6MHz高速存取記憶體（VR.RAM）控制器
- 定點中斷設定及計數器中斷控制
- 以3角平面模擬3次元效果
- 背景扭曲線捲軸效果
- Video RAM控制單元



▲看到上面的表格嗎？A'can 真的有這些超人的特點哦！

temptation:4

多頻道音樂・媲美CD的音質

所有嘈雜叫囂聲全給我STOP！我是A'can 的嘴巴，我這般的櫻桃小口沒人能比。瞪什麼瞪？蠢蛋！讓我來告訴你我唱KTV 的雄厚實力，我呀，最高記錄連續唱2個小時18首歌，而且全是最新的流行歌曲呢。說我吹牛？扁你唷！我唱的歌有辛曉琪的"味道"、"說謊的女人"，還有沈芳如最新的情歌"女人的心"、"你的愛不夠溫暖我的夜"怎樣？聽呆了吧？說到上面的幾首歌想必你也會唱，不過要像我這樣學得微妙微肖，那你就差得遠吶。和我一起唱歌的朋友MEGA－DRIVE和SFC唱到最後都倒嗓子和荒腔走調，而我呢？唱什麼像什麼，只要你閉上眼睛細細聆聽，還會誤為該歌星在唱現場呢。

除了唱歌技巧好、優美動聽之外，我講話的聲音便是迷死人，發音標準且能捲舌，談吐之間還真讓人誤為那個政黨的發表政見高手。是不是認為是吹牛班畢業的？我可一點也不誇大言詞，別那麼莫名其妙了，我的嘴巴就是A'can 的聲音處理器（PSG），所以我夠學什麼、像什麼，我能模擬任何一種音色，我更是口技專家，風吹過樹梢沙沙響、鳥兒歸巢的鳴叫、小狗狂吠、小貓咪嗚聲、獅子怒吼、野狼鬼嚎都難不到我，槍聲、砲響、電

擊聲我照單全收，怎樣這下沒話說了吧？

我的發音設備是採ＰＣＭ（Pulse Code Modu la tion）結構。所謂的ＰＣＭ就是將真實的聲音以一定的單位、時間加以分割，利用Ａ／Ｄ轉換器預先取樣的記錄方法。倘若要輸出聲音的時候，聲音就由Ａ／Ｄ轉換器來表現，因為已經將原來的聲音取樣了，所以不管多複雜的效果音或樂器聲，都可像原本的聲音般重現。我的ＰＣＭ音源設定可以發出16種不同的立體音效，這種效果要模擬一個樂團的演奏實況，一點也難不倒我。去年香港四大流行排行榜，名歌星王靖雯一口氣吃下了最受歡迎女歌星獎項，而我呢？嘿嘿…A'can 的小利嘴獨得本年度最佳日本女歌手觀月亞理沙“模仿演唱獎”！如何？夠嗆的吧？

由於近年來遊戲的背景音樂越受到重視，使得很多講究音聲效果的作品紛紛出現，在日籍友人ＳＦＣ上“勇者鬥惡龍”、“太空戰士”系列和“超級銀河戰士”還有柯拿米的作品等背景音樂，都有非常傳神的音響動態，而我的音樂能力和她們不分上下，只要軟體製作廠商好好地填詞譜曲，我也不見得要模仿艾尼克斯或史克威爾的音樂調調，到時就讓你分不清是在玩遊戲還是在聽遊戲。加油吧A'can 軟體廠商們，是該讓日本軟體廠商大吃一驚的時候了。

在我聲音處理單元裡，主要在於表現多重的音聲效果及豐富的背景音樂，以適合各種不同類型的遊戲音效，而且我還必須能夠自行處理高難度的複雜音效，以盡量減少對ＣＰＵ干擾，所以我這個部份尚加裝有一顆多重平行音效處理裝置。只要你好好跟我相處，我表現的音聲效果一定會讓你聽得通體舒暢，什麼時候跟我去安全又合法的ＫＴＶ唱唱歌呢？想像不到我唱林佳儀的主打歌”明天一個人的我依然會微笑”有多正點吧？



▲用中文來玩電玩，再也不是夢想了。有了A'can 厲害的影聲設備，絕對讓遊戲“原音重現”！

temptation:5

設計新穎・未來發展性強

我是A'can 的身體，我可是集結了眾多人材的設計理念而費盡心思的努力成果。如今我能以這種帥氣的造型登場，確實讓我感到驚喜，對了，我該好好的謝謝這群設計製造我的寶貝蛋，而且可得溫柔點唷。想到目前的年青小女生都喜歡劉德華、郭富城、木村拓哉、稻垣吾郎這樣的帥哥，那麼我可不就更受她們歡迎了？嗯哼～爽斃了。



▲不但A'can 的硬體符合中國人，就連軟體也適合中國人。

主機的擴充槽也裝置了，不管未來電玩發展會如何，絕對不能在任何一款遊戲主機面前抬不起頭來，對了！CD-ROM，我的擴充槽將和CD-ROM合體。電玩是個高科技的產品，絕對不能把我當花瓶擺設，給我CD-ROM的540MB 超大容量，給我軟體升級的最佳記憶體。

操縱器採和日籍友人ＳＦＣ相同的排列和與主機分離式是什麼意思？幹嘛學人家呢？笨！蠢！操縱器採分離式主機比較好收放，而且壞了一個操縱器也用不著整台A'can 帶去維修呀。我的操縱器雖然和ＳＦＣ按鈕排列方式相同，但是我的外形較大呈圓弧狀較富人體工學原理。別小看這個操縱器上的按鈕哦，按鈕越多就可以把遊戲的樂趣擴大，複雜的指令就可多重的輸入了。將來A'can 的遊戲會隨著軟體製作師的嚴苛要求，玩家就不得不在操縱器上做出更多組合式的按鈕動作技巧，如果沒有仔細磨練的話，A'can 高手排行榜就常常看不到你的大名也。

說眞的，要像次世代32位元遊戲硬體PLAY STATION那樣，在操縱器上多出了R2和L2按鈕，我並不是辦不到，只不過那麼多的按鈕玩家一定忙的一塌糊塗，玩遊戲嘛就是要乾淨、俐落，不當的操縱折磨太缺德了，這種事A'can 幹不來，A'can 的主張是嚴苛但要合理。



▲哇！中文的遊戲說明耶！這樣子一來，連阿公阿媽都可以玩了。耶！A'can 萬歲！

CHECK 聲音處理器(PSG)主要特性

- 採用ＰＣＭ架構，可選擇不同長度的聲音記憶體
- 16個通道平行處理樂器模擬可同時發出16種立體音效
- 左右兩方向獨立輸出，產生立體音效道至少14bit的DAC解析度
- 可程式化選擇音樂波形表（PCM Waveform Table）
- 可程式化參數控制音樂包絡值
- 44.1KHz 的高頻合成，音質絕佳
- 語音訊號合成
- 可程式化自動更換聲波記憶體功能
- 至少一個雜訊（noise）產生品以模仿槍砲聲
- 語音資料用完後自動產生中斷及旗標功能
- 至少二個計數器供節拍及程式流程控制使用

CHECK 硬體外觀主要特性

- 電源開關、電源指示燈、重覆按鍵、退卡按鍵設置
- 對pin 擴張端子設置，可連接CD－ROM等週邊
- 操縱器Ⅰ、Ⅱ接續槽
- 聲音（左右）、影像輸出端子、RF輸出端子、電源輸入孔
- 包含十字鍵、選擇鈕、開始鈕和Ｘ、Ｙ、Ａ、Ｂ、Ｒ、Ｌ等８個按鈕操縱器１Ｐ與本體採分離式

temptation:6

想起來就發燒·驚人的未來性

嗨～大家好，我是輝哥啦，這次的A'can 實機測試是在4月份展開的，軟體的品質、硬體的實力感覺上有點放不開的樣子，相信只要進入了軟體的完整規劃程序，未來 A'can 會有一番表現的，因爲 A'can 的不僅僅是敦煌科技的實力展現，她代表著國人在電視遊樂上的一項完整組合與全新定位，A'can 是屬於本土玩家所期待的夢想，她將創造一個中文世界的遊戲幻想空間， A'can 希望和你共渡每一個電玩歡樂時刻。

爲了讓A'can 能在現有的16位元主機銷售市場展現其不凡氣質，敦煌科技正集合全力開發提升A'can 的神兵利器（圖形加速器，同時也組織了數個實力強勁的軟體製作小組，針對A'can 的特性開發不同類型的對應遊戲。敦煌科技更廣邀國內著名的個人電腦軟體製作廠商，加入A'can 的本土化軟體製作陣容，個人電腦上大受好評的中文遊戲不久就會在A'can 上一一出現喲。

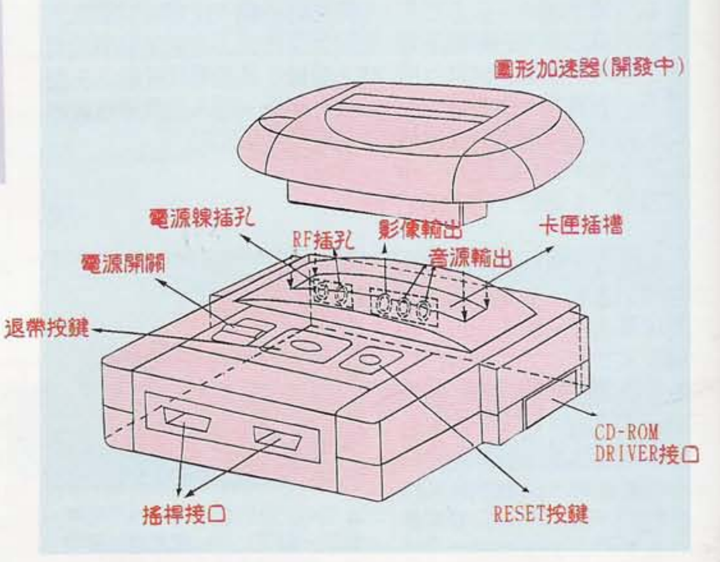
爲了讓A'can 永遠不退電玩流行風，A'can 專屬的多項週邊配備正按步就班的進入開發行列。A'can 是彈性化的電玩硬體，你只要盡情在她那優美精彩劇情下感動落淚的 RPG 大作，其他的硬體擴充性就交給敦煌公司去安排吧。最後輝哥要告訴你的是，A'can 也不單單是一款遊戲主機，她同樣也是複合性的多媒體機器。透過A'can 的專用通訊機件，玩家也可以在有線電視（CATV）上享受到各種精彩好玩的對戰遊戲，甚致還可以在電傳視訊上做股票分析或是交友談心呢。A'can 就是all can。

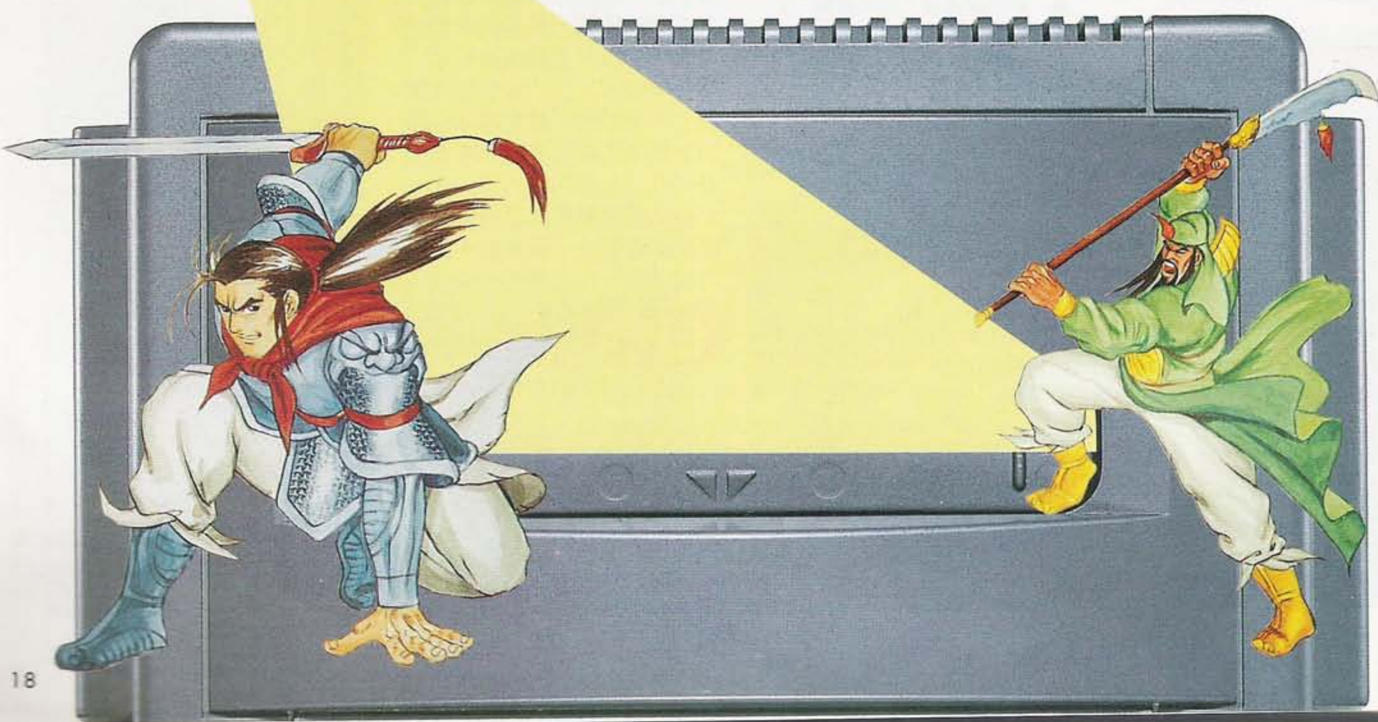
CHECK 圖形加速器特性

- 多邊形電腦向量計算晶片搭載
- 向量貼圖，各種陰影描繪
- 動畫拼合、顏色增幅
- 32位元演算處理單元搭載



32bit圖形加速器（開發中）







A'can VS SFC、SEGA

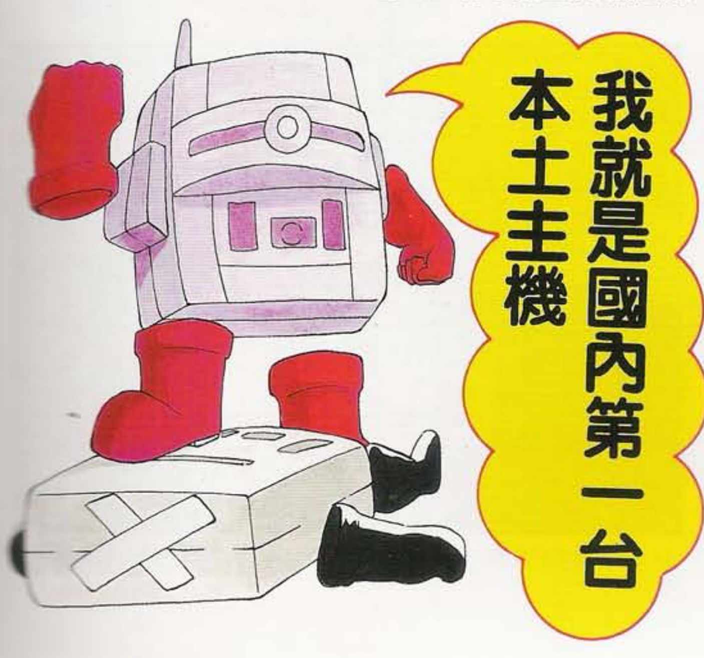
A'can一出誰與爭鋒 看軟硬體全面鋒芒畢露!

軟硬體產業升級大結盟！

〝輸人不輸陣〞一直是咱們中國人天生的好強性格。在現今日本電玩文化大舉入侵一面倒的強勢競爭下，由國人完全自行研發，耗時近三年（投入的經費就更叫人吃驚了）的本土A´ｃａｎ主機目前已經徹底展現出國人累積已久的氣勢，加上旗下的國內知名軟體廠商大舉全力護航，一場對決東瀛電玩文化的戰爭正在一觸即發中……。

中文本土化攻勢

長久以來電玩市場完全是日本所經營開發，因此在背後所呈現的文化、特色也清一色滿載日本風味的色彩，就好比三國志這個咱們最熟悉的歷史故事，在改編成遊戲之後，雖然有著相當紮實的豐富內容，但是在文字呈現上終究無法贏





▲中文版的ＲＰＧ，玩起來是不是有股親切感呢？

得大聲的喝采及認同，這點也是因爲國情不同，所產生的後遺症。而A´ｃａｎ在初期的戰略指向必定是鎖定國內玩家最最渴望的中文化作爲目標，以期拉近與玩家間的距離。不管是現行的各類型主機，在這方面的確是無法追上的，因爲A´ｃａｎ在軟體方面係有本土的軟體廠商全力支援，中文化的目標絕非空想、口號，而是絕對可以實現的基本目標。

潮流乎？實用乎？



目前A´can一直受到的質疑聲音是：日本已經發展到了以光碟爲媒體的32位元次世代主機時代，爲何這部主機仍以16位元、ROM卡匣的型態登場？會不會跟不上市場潮流呢！其實，這樣的說法是不太客觀的，就現行次世代主機的定位而言，乃是針對年齡層



▲多麼中國式的標題畫面，眞是令人心曠神怡。

較高的玩家所設定的，因此不論在軟體內容上或是硬體的定價都有著明顯的差距。相對地A´can的定位在於廣大的

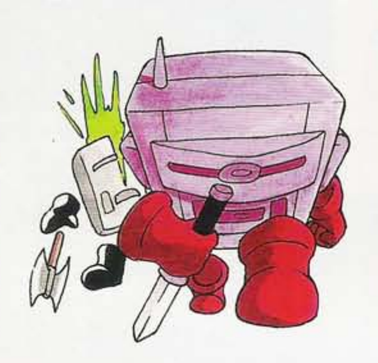


▲這個可是國人自製的TBG。



▲你看這４個人可是天王巨星唷！

一般玩家身上，而且目前所擬定的定價策略也是朝最合理的價位設定（據聞和同級的機種相較之下，足足便宜了一款軟體的售價哦！）。加上目前次世代主機的售價以及軟體支援的狀況來瞧，想眞正落實普及也得需要一番時日，16位元的主機還是市場中的一片主流。就好比現在的PC個人電腦不



是正流行一股586旋風，但試問可眞正影響了現有486主機的使用者全面停用？或是廠商宣佈全面針對586的硬

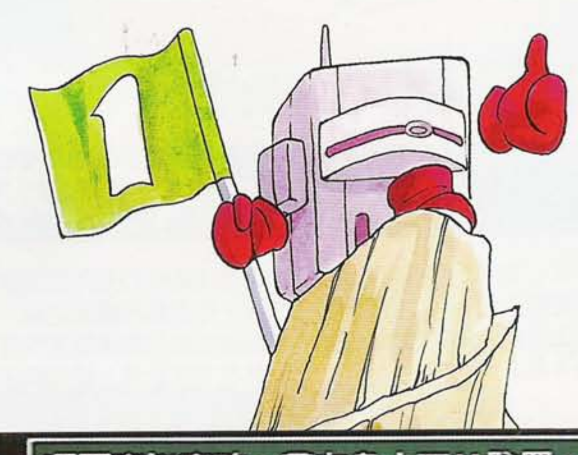


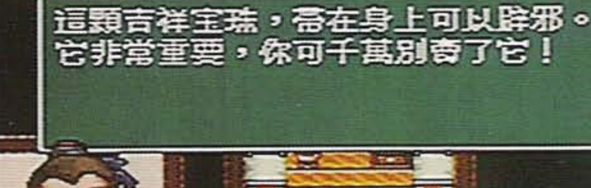
▲十六張麻將的確比十三張好玩！

次世代的機能而言，以CD高容量的特色來表現確有必要，試想來段頗具噱頭的展示畫面，可得花上不少的容量，要是以ROM卡匣型態來製作，就要花上不少銀兩呢！若以A´CAM卡匣來演出便綽綽有餘了，又何必增加讀取的時間？



▲老少咸宜的遊戲！適合全家人一起玩！

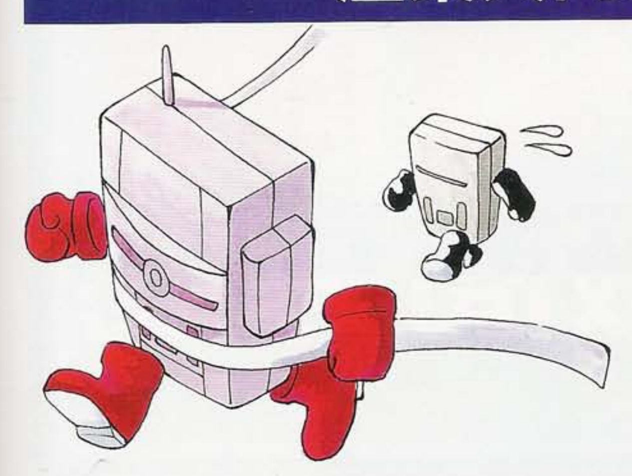




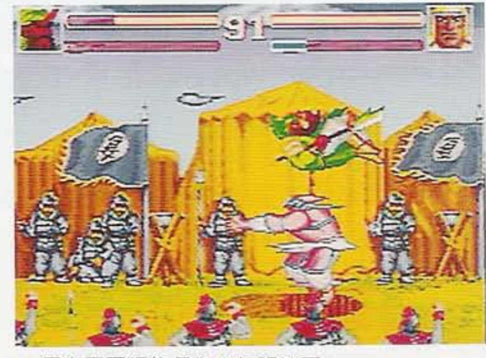


▲以前訊息是日文的，玩起來相當吃力，也不會有認同感！但是現在可不同了！

產業共同結盟・粉墨登場



就遊樂器硬體平台的經營角度而言，單靠一、兩家軟體廠商的努力打拚是不夠的，就拿ＳＥＧＡ早先的經營方式－單打獨鬥和ＭＤ成形後所採取的開放式軟體廠商加盟戰略這個例子來說，事實上一部主機在硬體上機能的優弱的確關係著爭霸氣勢的強弱，但是背後軟體廠商的數量與素質更攸關日後對陣廝殺的持久耐力。在近兩年不知各位玩家可有仔細地觀察，我們本土軟體廠商開發軟體的實力正大幅度的迎頭趕上日本，不僅在遊戲的題材上開發出了符合本土國情的一片天空，在整體觀念與技術上更有著明顯的改變。站在人不親土親的份上，Ａ´ｃａｎ這部主機也展開熱情的雙臂，積極地尋求與許多國內知名的軟體廠商共同經營這片未歷開墾的電玩新樂土。



▲個人電玩版的名作也都移植了！

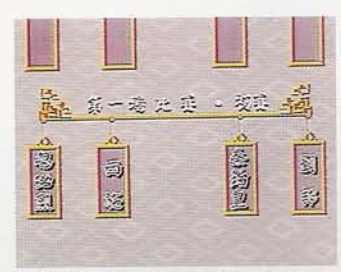
武將爭霸戰

與通路良性配合，穩定市場



Ａ´ｃａｎ的開發公司敦煌科技，可是具有十分強烈的經營企圖心。針對目前國內的電玩市場體質，敦煌科技期望與通路雙方採取良性互動的配合，同時兼顧合理的利潤與市場價格的統一，也唯有如此才能真正地使消費者、玩家接受Ａ´ｃａｎ這部國造主機。在銷售面的競爭上，Ａ´ｃａｎ可是道道地地的產地直銷，免除了運費、關稅等不必要的成本，在價格上的優勢可是讓來自東瀛的主機、軟體難以招架。目前先期的準備，敦煌科技預定透過靈活的市場通路掌握，在發售一年內突破銷售十萬部的目標！

目前不僅僅只是國內的軟體廠商看好Ａ´ｃａｎ這個威力不凡的小子，就連韓國甚至日本的一些廠商在敦煌科技的極力聯絡下，也表達出了決定在這部主機上大展身手的意願，至於移植或是開發原創的精彩作品，目前正審慎地評估當中，畢竟這是一個跨國性的合作初步，總是得在第一步打響玩家的共鳴才行！Ａ´ｃａｎ或許可以稱的上得天獨厚吧？承蒙各界的厚愛，想必很快就可以長得好高好大啦～



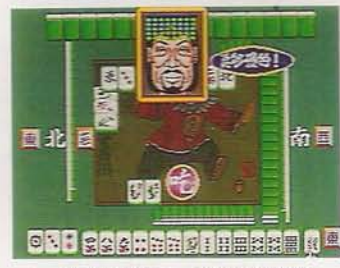
▲這些人你一定都認識，而且對他們相當熟悉！



▲你看！他們４人像不像成×、胡×、張×。



▲哇！中國山水畫耶！相當地有迫力！



▲一面打牌還會一面嫌人家慢！真逗趣！

突破防線

軟體開發廠商專訪

敦煌特別報導

◎**敦煌和國人著名的聯華電子有何技術合作關係？**

A:聯華電子是關鍵零組件IC的研發與生產大廠。在F-16遊戲平台中，敦煌科技提供遊戲軟體開發技術KNOW-HOW；藉由軟體開發的KNOW-HOW，相互探討，使得F-16主機能提供有效且強大的硬體系統功能。並且能較貼切適合於軟體工程人員研發之使用。



▲A'can就是在這棟大樓誕生的。



▲辛苦了！幕後的功臣。

◎**F-16未來的軟體發展，會偏向何方向？（RPG、ACT…）**

A:F-16未來的軟體發展；原則上，以能涵蓋多元化的需，求而期許合作軟體廠商朝全方向發揮。而是否應稍加重於某些型態之遊戲？有賴市場機之反應而定，因此消費者之意向，將是影響最大的原動力。為此，如何強化、擴大與消費者之互動，就成為平日的重要工作了。敦煌公司將加強並深入的經營此互通管道，讓此管道永保順暢！

◎**您覺得F-16和同級日本本主機相較，有何優點？**

A:F-16的優點，可分幾點簡述如下：

①ＣＰＵ處理速度快，可以快速運算；較有利於AI的處理發揮。
②動畫處理能力，可容許３２０個動畫於同一個畫面中；多個角色同時動作時，也不會有慢動作鏡頭在現象，是能力最強的。
③背景層數可同時存在５層，屬最多者，可表現出更佳景深之效果。
④水晶球特效，可提供任何折射、映射效果。
⑤動畫主角之大小可達２５６×２５６點，屬佼佼者；可表現更大更靈活的動畫。
⑥動畫主角可以用２５６色表現，更可表現出細微的顏色。
⑦動畫主角，可以放大、縮小，更可以使動畫主角有遠近景深之變化。

◎**F-16和是否有可能尋求國外軟體廠商加入軟體開**



▲步入敦煌，有種雄偉的感覺。

發陣容？

A:F-16的軟體開發陣容裡，事實上目前已有一家美國軟體業者（NUBELUZ）及其Thirb-Party之加入。今年內，至少還會有兩家日本軟體公司及美國業者的參與。對國外業者而言，雖然F-16之定位、做法與日本主機不同；但其區隔明確，在訴求的重點領域中，仍有極大的發展空間；此乃外國業者極有興趣洽商合作之因素。因知名度關係，在洽商時確實有進度較爲緩慢之情形。不過尋找合作夥伴，一直是敦煌的重點工作，相信這也將如滾雪球般，愈滾愈快、愈大。

◎目前加入F-16的國內軟體廠數？

A:11家軟體開發公司。未來六個月內，預期增爲20家。



▲工作人員正聚精會神的做最後測試。

◎ A'CAN F16的開發動機是？

A:(1)隨著社會觀念之改變，電玩幾乎已溶入文化的一部份，但我們從小玩到大，卻逃脫不了日本遊戲的鎖，今日的台灣經濟與技術實力已快速追趕日本，因此應該有遠見的廠商跳出來開發適合12億中國人的電玩平台，這是動機之一。

(2)電玩及週邊軟體的產值在美日早已是百億美金產值的高利潤產業，而台灣卻仍在進行見不得人的仿冒電玩，時時刻刻受到美國３０１點名的威脅，因此業者應該有眼光來帶頭整合國產電玩及軟體走上正軌，這是動機之二。



▶在敦煌呂經理的掌舵下，主機順利的誕生。



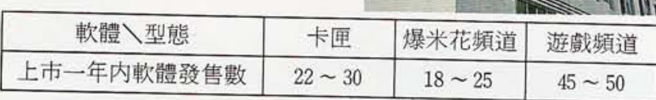
◀這是一項非常秘密的功能，目前還不能公開。

衛星軟體研發配合廠商

公司名稱	住址	企業負責人
全崴資訊股份有限公司	台北市民權西路	郭啓鏞　先生
大宇資訊有限公司	台北市忠孝東路	李永進　先生
漢堂國際資訊有限公司	高雄市一心二路	趙浩然　先生
精訊資訊有限公司	台北縣三重市	李培民　先生
鼎康資訊企業股份有限公司	台北市南京東路	陳致良　先生
熊貓軟體股份有限公司	台北縣永和市	林素秋　小姐
宏申資訊有限公司	台北縣永和市	李致毅　先生
鉅威科技有限公司	台中市文心路	鄭維祿　先生
台軟科技有限公司	台北市吳興街	張順福　先生
三協資訊股份有限公司	台中市美村路	楊國哲　先生
右將電腦有限公司	基隆市正信路	劉子誠　先生
傑克豆資訊有限公司	台北市懷寧街	劉萬清　先生
弘煜科技事業有限公司	台中市永樂街	洪而立　先生

◎F-16在初期，一年內預定發售多少款軟體？

A:F-16於發售初期之第一年，軟體發售可依不同的三個方向談論。



軟體＼型態	卡匣	爆米花頻道	遊戲頻道
上市一年內軟體發售數	22～30	18～25	45～50



▲在敦煌的一角見到主機展示。

◎可否預測「F-16」在發售後一年內預定達到的主機銷售數量？

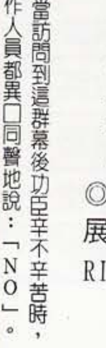
A:一年後主機銷售數量僅台灣地區是4萬～5萬。



◎「F-16」未來所預定的市場策略是否包括進軍大陸甚至日本市場？

A:我們主要市場目標是華人地區；台灣不用說，大陸地區





▲當訪問到這群幕後功臣辛不辛苦時，工作人員都異口同聲地說：「NO」。







早在1年前已成立分公司負責全大陸銷售通路建立。另外日本地區正在恰談中，屆時對方會用其日本公司品牌打開日本市場，同時並把日本軟體Porting上去。

◎「F-16」 A'CAN的名字有些什麼樣的涵義嗎？

A: A'CAN的原義是ability，aggressive及無所不能的決心。也有人解讀成〝一個罐頭〞，而事實上這個平台確實是個創意百寶箱，讓全中國的電玩迷把他們的遊戲創意變成作品，在這中國人的平台上盡情發揮。F-16倒是與戰鬥機〝F-16〞巧合，因為〝F〞是敦煌英文名〝FUNTECH〞的字頭，而-16指16位元。

◎未來「F-16」的週邊發展計劃會有那些？（CD DRIVE、搖捍……）

A:週邊計劃有 CD DRIVER，圖型加速器，四人共玩介面，有線電視的DOWNLAOD系統，及有線電視的爆米花頻道。

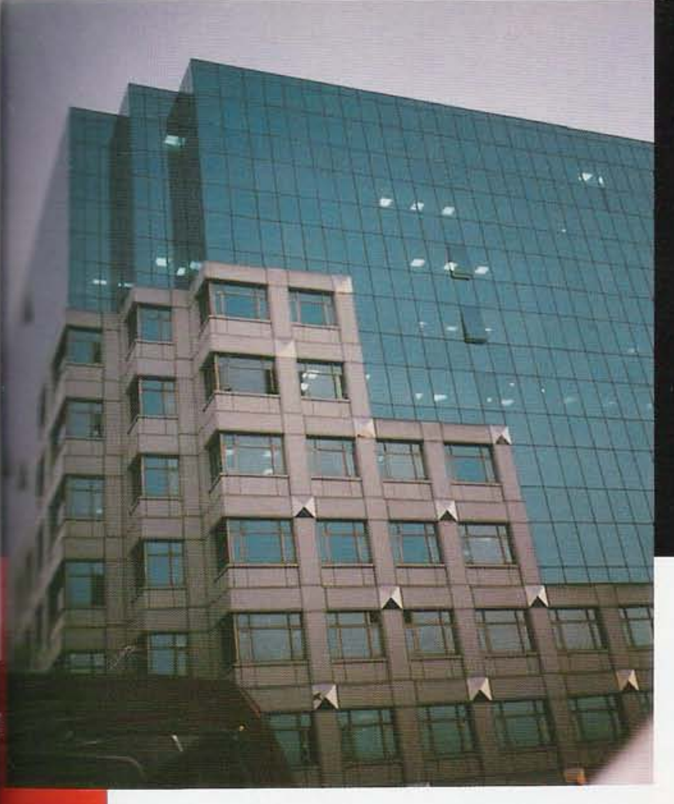
◎將來是否會舉辦類似日本「初心會」、「AM秀」的大型展覽活動？

A:待未來軟體上市數量漸多及主機銷售量增加後，A'CAN必將成立類似初心會的組織，並舉辦AM SHOW 以接近與電玩迷的距離。



▲這是主機上的另一項正在開發的功能。

精訊特別報導



◀精訊資訊就在這雄偉的大樓中。

問 目前貴公司在編制上有哪些單位或小組？

答 整個公司分成業務部和研發部，業務部負責的是產品行銷及製作包裝，研發部負責的是遊戲製作及技術研究。研發部分成數個小組，每個小組製作一兩個新遊戲，但是小組間都有互相支援，所以默契都很好。

問 精訊資訊有限公司成立至今大約有多少年的時間？

答 創業至今約有十年年的時間了。當初由於國內製作遊戲軟體的公司太少，玩家們無法作更多的選擇。為了使玩家能有更多的遊戲可以選擇，於是李董事長培民先生便創立了『精訊資訊有限公司』。

問 當初是在什麼樣的動機下開始有了開發軟體的念頭？

答 由於國內製作遊戲軟體的公司太少，遊戲得依賴進口。往往外語遊戲內給予的訊息不是所有的玩家都能瞭解，因此公司決定開發全中文的遊戲。而對於很好的外語遊戲，公司認為應該介紹給國內玩家知道，於是便代理許多外語遊戲，並將其中文化。



▲來到此就接近今天的目的地了。

問 而至今貴公司所製作的軟體有哪些？

答 自ＡＰＰＬＥⅡ時代到ＰＣ時代，至今已發售了數十款遊戲軟體，其中以『俠客英雄傳』、『美少女夢工場』、『毀滅戰士』、『臺海防衛戰』、『光明戰史』…等等為得意之作。

問 據說原本的超級光明戰史是要同主機發售，如今為何有時間的調度？

答 人員的流失是延誤遊戲製作的最大因素，因為大部份的美工都是十八歲至二十歲左右，正好面臨兵役問題，所以往往一個ＧＡＭＥ會空有企劃案而沒有人員完成。其次是企劃的靈感來源，常常腦海中有了一個很棒的ＩＤＥＡ準備要用時，日本或國內廠商正好發表一樣的企劃，以致於這個ＩＤＥＡ無法使用，實在是一件懊惱的事。

問 在超級光明戰史完成後，小組這邊可有下一部開發軟體類型的計畫。

答 當然是以時下所流行的ＰＲＧ及ＳＬＧ為主，原因很簡單，遊戲人口普及，耐玩度相當的久。

問 貴公司對將來的走向為何？

答 為配合敦煌開發的『A'CAN F-16』遊樂器主機的推出，以及嘗試有別於電腦遊戲的TV GAME製作。

問 超級光明戰史是怎樣的一款遊戲？

答 目前正在進行的是對應『A'CAN F-16』主機的『超級光明戰史』對未來的計劃已有腹案，致於是什麼腹案，那就不便在此透露。

哇！這不是次世代主機嗎？



▲精訊目前正有一個能令玩家抓狂的動作。

問 當初是怎樣的動機下而有了製作超級光明戰史的念頭？

答 『超級光明戰史』是一款具有高度人工智慧的角色扮演戰略遊戲，它具有精緻的畫面和豐富生動有趣的劇情。

問 那技術方面呢？

答 在『超級光明戰史』製作的中期，正好SQUARE的『超時空之鑰』推出了，於是被PC GAME部門的其他同志拿來比較，結論嘛…當然是被批評的一塌糊塗。不過我們不因此而氣餒，必竟我們是第一次接觸TV GAME的製作，所有的失敗都是經驗的累積。



◀鍥而不捨，是超級光明戰史的製作小組之基本精神。

問 在遊戲製作上可有什麼阻礙？

答 當初我們發現國內的戰略遊戲玩家數目衆多，而且遊戲企劃很喜歡『光明與黑暗』系列的系統，於是配合遊戲企劃構思的劇情，就產生了『超級光明戰史』。

問 接下來的動作可否稍作透露？



▲對行銷部來說，軟體的品質是最好的武器。

答 在程式方面，由於TV GAME和PC GAME的程式寫法是完全不同的，因此常常會調整不過來。一個小ＢＵＧ有時找了很久，明明認爲根本沒錯，但事實上是因爲程式寫法的不同，而導致程式設計上的錯誤。在美工方面，由於還不是很習慣使用１６色，所以仍然使用２５６。而電視的彩度和明度都和電腦不同，在適應顏色的使用就花了將近一星期左右。TV GAME的造型畫法和PC GAME 的畫法也是不同，我們可以使用同一個圖形區塊，繪出左右對稱的造型，但是在容量的計算上它只算一個圖形區塊。這是PC GAME所無法作到的，除非是刻意開發TOOLS。

畫面的修正



問 對了！聊了那麼多還不知小組的名稱。

答 目前TV GAME部份已在企劃一款快速捲軸射擊遊戲，PC GAME部份正在製作兩款ＲＰＧ遊戲，品質不錯喔。

問 那小組目前的成員呢？

答 由於成軍不久，又忙著製作『超級光明戰史』，也就沒去想過取個小組名稱，也許將來會取一個吧。

問 在工作之餘小組有沒有共同的興趣呢？

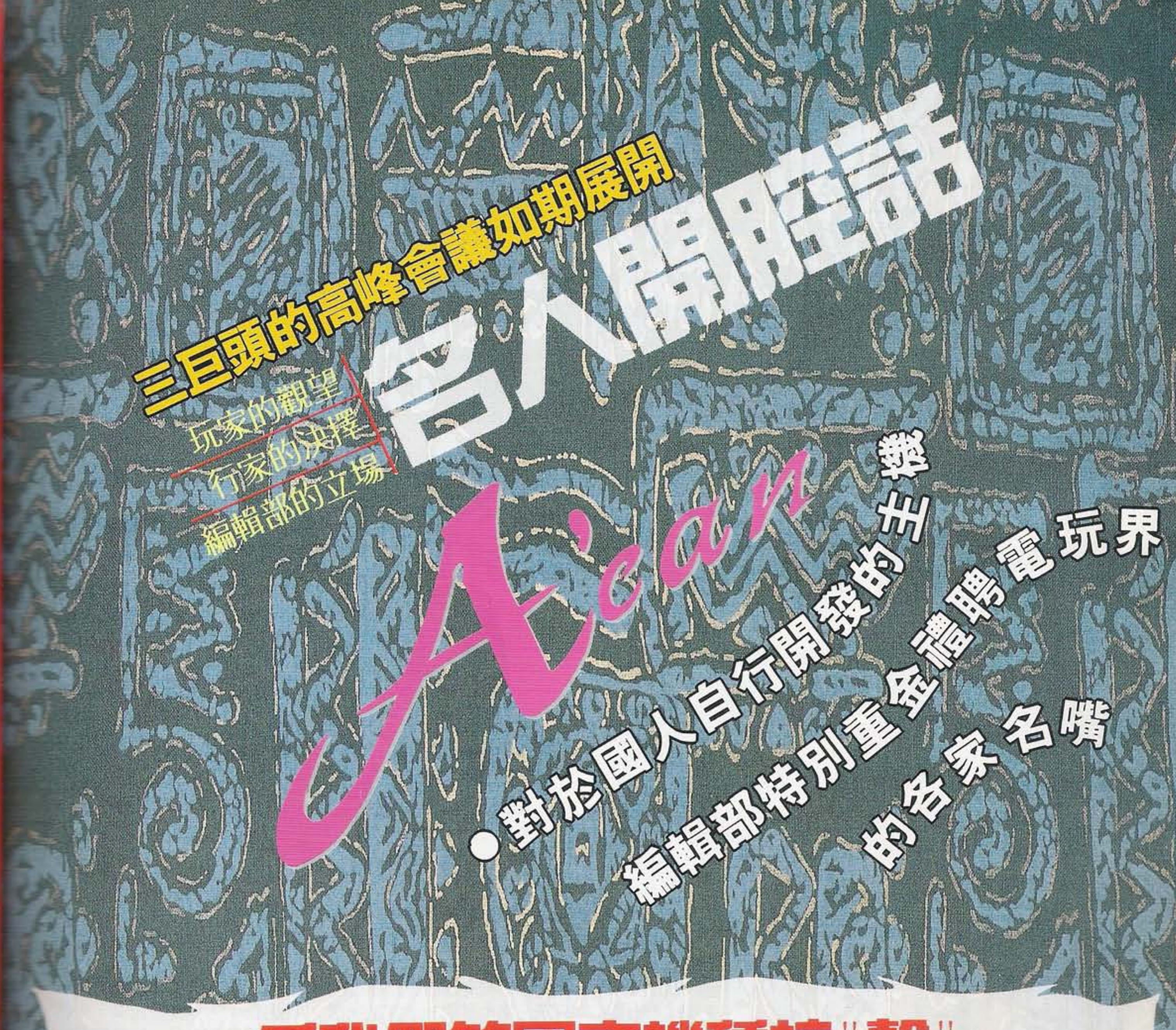
答 有遊戲企劃、程式設計、美工設計、音樂製作…等等。

問 哈、哈、哈、在一片笑聲後，結束了本次的訪談

答 至於這個問題，因製作小組的成員，個性多不相同所以無法找出眞正的共同興趣，但有一點可以肯定的是，對ＧＡＭＥ的忠誠度決對１００％，其它方面如看書、作畫、吟詩作對，偶而彈彈琴或唱唱ＫＴＶ…等等。



▲在出卡前工作人員更是不敢掉以輕心。



爲我們的國產機種接"聲"

對於電視遊樂器，直接的反應就可能是超級任天堂、SEGA、或者是任天堂，而裡頭大部分是由越洋而來的品牌，在玩家的心目中大都是只有日本人所製造的各類遊樂器機種，反觀國內，玩家們對國產電視遊樂器大部印象不深，甚至可以說沒有印象，而日前國人在電視遊樂器主機的開發研製方面雖不能說是沒有，但卻都因爲技術層的不足，或人力物力的缺乏往往都在半途中止，要不就是在開發完成後因市場的影響力不足，薄弱導至銷售不佳而在發售不久就停產了，而造成了玩家一波又一波的希望破滅，或買了主機就沒有軟體可玩的現象，以至於國內玩家對國產的主機大都不抱持希望。

今年一部百分之百中國人自行開發而成的電視遊樂器就在這種低靡的狀態下誕生，這部名爲A'can 的主機（早先公佈的名字是F16）是由聯華及敦煌科技所共同研製開發的，對本土主機抱持著不太樂觀的情形下，A'can 主機是否會對這毫無生氣的市場有所衝擊，亦是再令玩家一次落空，相信您看了以下的報導，心中的疑惑將可獲得滿意的答案。

在名人開腔話A'can 單元中我們特別爲各位玩家邀請到幾位電玩界的名人，共同爲A'can 做了幾乎的測試及評論，不但能令玩家們了解到A'can的功能所在，也能使玩家們清楚的了解 A'can主機的未來遠景。

貓仔哥的話

國人努力的成果！"A'can"任重而道遠



合乎國情、歷史、文化背景的中文軟體！

這年頭只要提到家用電視遊樂器，大家第一個想到的一定是「任天堂」、「瑪俐歐兄弟」……對家用電視遊樂器比較瞭解、有接觸的，可能還知道SEGA、PC ENGINE、3DO、SATURN、FX等等名詞大家也常會接觸到，但是，不管是以前的「任天堂」也好，現在的「次世代主機」也好，這些家用電視遊樂器的軟、硬體都是外國貨！而且都是日本貨！在玩的時候，對使用者來說，硬體機器是沒有什麼差別的，軟體遊戲如果是動作、射擊之類比較以畫面、聲光影像來表現的話，玩起來也不會有太大的困難。不過，如果玩到像「角色扮演遊戲」（RPG ）、「戰略模擬遊戲」（SLG ）和「冒險遊戲」（AVG ），這類幾乎是一定需要以文字來輔佐遊戲進行的遊戲時，使用者馬上就會因為文字隔閡的障礙，無法完全體會，甚至不能接受這類遊戲的困擾！偏偏家用電視遊樂器和市面上遊樂場裡擺設的投幣式大型電動玩具不同，像RPG、SLG、AVG這類比較需要動腦筋、花時間來玩的遊戲，通常都是家用電玩主機的重頭戲，因此咱們玩家在碰到這類遊戲的時候，只有兩種選擇，一個是乾脆不玩！另一個是帶著看熱鬧的心情，似懂非懂地在日文或英文的畫面切換中摸索，玩得辛苦，而且也可能錯失遊戲中發生深省，或值得感動的地方。

文字在遊戲中的差異只是比較容易被大家注意到的地方而已。其實不只文字遊戲，其他所有類型的遊戲也是一樣，試想一下，外國的卡通人物、笑話、思考模式、文化……源源不絕地透過聲光的刺激傳輸到咱們大部份使用者都是青少

年的眼前，這之後的影響和後果，應該不只是經濟上，我們花錢付出購買的貿易上的損失而已了！

電玩是寓教於樂的事業！

如果把電視遊樂經營當作產業的觀點來看，我們一直沒有這樣的事業，結果在這方面不僅錢給外國人賺去，深層文化部份的的影響也使我們的社會在潛移默化之中，開放青少年的心靈變成外國文化搶灘的不設防地帶，如果照這種態勢繼續發展下去，這方面的經貿文化未來我們將永遠依賴外國產品！所以，當貓仔哥得知國內有企業將出面，自己設計主機硬體，自己推廣行銷，自己設計軟體的時候，不管是從愛國情緒的觀念出發，還是從社會經貿的角度來看，心中都有著無限的期待與希望。這部由國人自行開發製造的家用電視遊樂器主機系統正是敦煌科技股份有限公司所推出的「A'CAN」！

面對像「任天堂」、「SEGA」、「PANASONIC」、「SONY」這種跨國、實力雄厚、又有著多年經營經驗的超級大企業，發展本土家用電玩主機（包括軟體的配合、行銷體制的整備，以及其他很多很多的周邊配合工作）事業是需要不只勇氣和計畫的，或許貓仔哥自己多想了，但是貓仔哥仍然認爲這是需要有理想，和對社會經貿文化有責任感的人才能作得出來的事。



以經營家用電視遊樂事業的老字號——「任天堂」公司爲例來說，因爲主機硬體平台經營得成功，任天堂公司不僅爲自己帶來雄厚的利益，那些以任天堂公司硬體平台爲市場基礎的周邊企業，像軟體開發產商、硬體零件製造、行銷組織、個人創造者……都同蒙其利，而因爲現實利益的回饋，由於硬體主機平台本身也是電腦的特性，更進而衍生了許多其它的發展，像是網路終端、教育、通信、電子出版…的可能機會，所以這是一個由人類智慧憑空發生、具有無限可能，但也需要所有環節配合，共同努力創造的事業。

所以，貓仔哥個人認爲，敦煌這次推出A'CAN 主機的意義重大！從廣泛的角度來看，是國內許多其他可能相關產業的機會，能掌握住這個機會，是我們大家之福，更是消費者之福。

積沙成塔 聚少成多

開始是辛苦的，大約在兩年以前，電視遊樂雜誌編輯部的人員就陸續地與敦煌的人原有所接觸，我們看到敦煌方面的努力，現在A'CAN 終於呈現在大家的面前。平心而論，A'CAN 或許不是衆多電玩主機中最爲優秀的（但A'CAN 的硬體功能經過我們測試，在超級任天堂之上），但是貓仔哥要提醒大家，遊戲軟體的好玩與否，硬體機能的因素不是百分之百的影響，遊戲軟體的好壞，能否發揮硬體功能，玩家是否能融入遊戲（以中文化爲最大號召的A'CAN 絕對沒有這樣的問題）……等等因素才都是能否體會好玩的重要因子；以「A'CAN 」這種以「本土」爲號召的主要訴求，加上我國固有可以製作遊戲題材的豐富文化資產，只要大家有心合作（從開發到消費），A'CAN 確是本土的希望。

請大家多多支持A'can!





早就該殺入電玩戰場的國產電視遊樂器

2月9日在台北世貿舉辦的「1995台灣國際多媒體育樂展」中，"敦煌科技股份有限公司"所展示的16位元電視遊樂器果然成了衆所注目的焦點。一時之間遊戲的世界變得更加的耀眼燦爛，電玩迷們最高興、期待的，就是這一款叫做A'can 16位元硬體的電玩變革，會將16位元的硬體世界進化到什麼樣子呢？而純中文顯示的遊戲曼妙感受又會精緻到何等的程度？哇？A'can眞叫人受不了哦。

由於A'can 比MEGA-DRIVE、SUPER FAMICOM 推出時間晚，因此在機體性能的規劃上自然優於前2者，例如：影像顯示機能的強化、畫面中可使用的基本色增多、特殊捲軸的設定與 PCM音源的更多頻道設置等等。A'can的PCM音源制定在16種聲音同時發音於左、右的2個通道上，透過這種高級的聲音CHIP，想在遊戲中聽到標準且清晰的國、台語或是廣東話、客家話交談聲，應該是挺容易的，玩家就快可以感受到極具眞實對話的遊戲樂趣了。

在影像表示機能上，MEGA-DRIVE、SUPER FAMICOM 無法做到水平橫方向一排同時表現的更多角色能力，而且跟隨著A'can硬體的強力性，當更多的角色並列一排出現時的若隱若現、不明顯又遲緩的的怪樣子，也得到了大幅度的改善。我們肯定相信，在A'can 的一個畫面 320個活蹦亂跳角色表現機能與相關硬體特性搭配下，只要軟體設計師加把勁，要做出像大型電玩那種聲光娛樂效果、強烈刺激的投幣式遊戲，這是絕對辦得到的。

那目前剛加入遊戲戰場的次世代32位元遊戲主機又會造成 A'can何種程度上的影響呢？發售中的次世代主機計有3DO、SATURN、PLAY STATION和PC-FX 4款，當然由於是日本廠商所推出的硬體，因此皆有著較優 A'can的機能特性與軟體支援後盾。不過 MADE IN TAIWAN 的A'can亦有其長久的作戰計畫，在 A'can的戰鬥支援策略上排定了有大容量記憶體倍速的CD-ROM主機、還有和次世代32位元主機同等硬體水準的影像增幅卡（圖形加速器）。所以如果16位的 MEGA-DRIVE、SUPER FAMICOM是電玩家熟悉的好朋友，那麼次世代的3DO、SATURN、PLAYSTATION、PC-FX 肯定是你我遊戲上的好伙伴。而我們的親親小baby呢？她一定是遊戲空間的無限幻想與希望，只要給 A'can一些成長的時間，很快的在"敦煌科技股份有限公司"和軟體製作廠商協力作戰下，所有的電玩夢想將逐一實現。

想要玩到擴大、縮小、旋轉的3次元遊戲！

在SUPER FAMICOM 遊戲中，最叫人感興趣的是利用擴大、縮小、旋轉的射擊、賽車遊戲了。使用了 SUPER FAMICOM 硬體機能的特殊影像7號模式，就可在深度背景上表現出3度空間的模擬，但是要包含移動角色在內的複雜3度空間影像，可就無法忠實的模擬出來。由於硬體特性的限制，SUPER FAMICOM 的軟體廠商們，不得不在DSP和程式上花心思，表現出來的影像電玩家還是蠻能接受的，眞是辛苦了SUPER FAMICOM軟體廠商們。

如果是 A'can要表現出3度空間的射擊或賽車遊戲那可就不一樣了，這對 A'can的硬體而言是小意思、太容易辦到了。A'can 能對背景畫面與活動的角色進行各別的擴大、縮小、旋轉指定，我們非常希望加入A'can 軟體製作的台灣軟體製作廠商們好好的抓抓狂，完全的毫不留情將 A'can的這項能力發揚光大，因爲擴大、縮小、旋轉的3度空間射擊、賽車遊戲是最讓人傾心讚賞的。想要 A'can主機賣得好，想要 A'can軟體廠商大紅特紅就全靠這種3度空間的遊戲了。別忘了一句電玩俗語：推動硬體成長的力量是高品質的軟體，請共勉之。

演算能力一級棒，那麼複雜的思考遊戲不能沒有吧？

“三國志”系列、“艦隊防禦者”、“F15 鷹式戰鬥機”系列人見人愛，而國人製作的個人電腦遊戲“瘋狂醫院”、”天使帝國”系列、“魔法世紀”更是叫好又叫座。隨著A'can 的演算能力強化，要做出複雜且龐大的計算，對MC68000CPU而言，處理時絕對不會慢下來也。因此對那需要複雜計算來處理資料的戰略、策略遊戲而言，A'can 的出現無疑又多了一個表現空間，那麼軟體廠商們可有得忙了吧？

目前在16位元主機上要玩到精彩、棒透了的戰略、策略遊戲並非難事，不過考量到硬體演算處理的能力還是 A'can 比較優秀。因此，玩家非常渴望上述的個人電腦遊戲能——的改版到 A'can硬體上，更進一步的話，將個人電腦上的“卒業”、“美少女夢工廠”系列、“黑暗原力—鈦戰機”等給移植完成，那麼玩家痛哭流涕的感人場面一定處處可見。個人電腦上的衆多好玩又富特色的戰略、策略遊戲，是沒有理由不移植到 A'can上的，是不是呢？動動腦筋呀軟體廠商大爺們。



經過強化的音源結構，超級配樂的遊戲可不能少。

如果能將A'can PCM 16音完全發揮的話，是可以表現出如眞人般的聲音，若是使用於背景音樂的製作上，悠揚飄過的音樂肯定迷死人。16音的PCM還眞叫人無法吹毛求疵，因爲動聽的音效就靠它來傳達聲音訊息了。如果不考慮記憶體的限制，PCM還可以如此浪費在角色扮演的遊戲上，那是美妙且極具情趣的想像。經過一番厮殺對搏，好不容易才從彎彎曲曲、到處是陷阱的死亡迷宮中給逃脫出來，背後的袋子裝滿了和敵人交手後的戰利品，喘著氣一跛又一跛的朝向市街的破舊小旅館。探頭對視的可是一位年方18歲的動人年青女侍，柔聲道：累了吧？我給你放洗澡水…。這種軟軟的黏人聲調還是你我都聽的懂的閩南語，哇！有限度對PCM音源的幻想，對A'can 而言要求不會太過份吧？

我們希望在 A'can對應遊戲作品上，見識到超越“太空戰士”系列、“勇者鬥惡龍”系列、“女神轉生”系列、“夢幻之星”系列的中文角色扮演遊戲，而且還包括音聲部份。我們也知道這對 A'can的軟體廠商而言，將造成巨大無邊的壓力，但是玩家感受不到A'can的PCM音源魅力，壓力才更大！

迫力十足的超級動作遊戲絕對沒問題囉！

在 MEGA-DRIVE 、 SUPER FAMICOM 上的動作遊戲是2D平面式的，就像“超級快打旋風”或“格鬥三人組”等，角色的動作雖然很逼眞且活靈活現的，不過遊戲的空間感受就差了點。原因是出在那呢？除了硬體能力之外，動作遊戲的內容被限制住了，因此想設計一種具有立體畫面全新感覺的遊戲情結，時時困擾著軟體廠商大爺們。

如果動作遊戲由 A'can來表現又會如何呢？ A'can的多重捲軸可以模擬出空間的距離，垂直拉長、縮小及倒影效果，擴大、縮小、旋轉活用上的話，玩家一定會被遊戲視點與距離的變換給嚇呆住。有考慮到 動作遊戲的深度空間概念，A'can 能擁有如此完整的機能，電玩家是絕對不會忽視的。那麼A'can 的軟體製作商們也請別忽視了，既然電玩都開口了，A'can 就得辦到對不對？別讓玩家玩不到超越“超級快打旋風”的格鬥遊戲，也別讓“毀滅戰士”系列的遊戲無法在A'can 上腥風血雨，我們正等著軟體廠商製作，我們給你們時間。

夢寐以求的CD-ROM價格要便宜，實用性要高。

CD-ROM系統的容量非常驚人而且製作的成本相當低廉，因此比現行的ROM 卡帶可以做出更多的事情來。一片CD-ROM中可收集約600MB 的巨大容量，是可以把遊戲的內容、層次大爲改變，例如：表現高複雜的遊戲背景、使用眞實拍攝的影像、全程的中文語音、高水準的樂園演奏配樂等等，這種聲光效果鐵定讓玩家玩得不亦樂乎。在此我們強烈要求“敦煌科技股份有限公司”早日推出CD-ROM系統，而且價格一定要壓低至成本來造福電玩迷。針對CD-ROM的特性，軟體廠商也得製作出資料庫般的字典軟體，這樣子必定會使得軟、硬體的發展空間變得非常寬廣。爲了A'can的未來，電玩迷要求嚴一點是理所當然的，可不是嗎？



名人話A'can

責任擔當：SD太郎

SD太郎的話

嗨！各位大朋友、中朋友、小朋友、男朋友、女朋友、不是朋友的朋友們，SD太郎又再度和各位見面了！這一次敝人在下我爲何在此出現呢？嗯……，我也不知道？那就再見了！（正欲走開…）喂！太郎你是咱們國人自製主機F－16的第一本特輯的撰稿人，想跑去哪兒啊！給你淵大哥回來！

聽見宛如驚天雷般的召喚，太郎我才瞬間想到了！對哦！我可是奉「命」參加此書的「名人開講」單元，這下子可終於搞清楚了！怪怪！太郎是哪輩子修來的福氣，竟然能有幸替國人的自製16位元主機說幾句話!!這可眞是太郎三生修來的福氣！所以決定了！在每一年的這一天，我都自動放假來表示慶祝！（糟了！狐狸尾巴露出來了……。）

好啦！耍寶的時間過去了！我可要好好的介紹一下這台16位元主機 A'can（或F-16）了！打開TV GAME電玩史，自從十多年前簡易的家用電視遊樂器上市後，（賓果一冒險家）當時可以說是畫時代的「革命性商品」，而當更爲精緻的SEGA主機及任天堂主機上市後，更正式的打開消費者的視野及購買慾望，乃至於今日，「電玩」已不再是一般人眼中小孩子的玩具，它也是有「無形的生命權」的哦！

人家說過教育才能培養出好的小孩，我們電玩市場也正是如此，長期以來，國內的TV GAME遊戲大多來自於日本，很少…，不！該說是幾乎沒有任何國人的同型產品能和日本競爭！難道外國的月亮眞的比較圓嗎？太郎可是絕對不會如此認爲的！就拿去年底國人自製的FC中文RPG軟體「封神榜」，以其中文化的魅力在台海兩岸創造了15萬銷售的軟體總數，不就證明中國人也是很行的嗎？

不過說眞的，國內「敦煌科技股份有限公司」以其製作電腦多年的經驗，決定要製作這一款主機時，可眞的令太郎嚇一大跳，因爲我曾經在很久以前懷疑過此主機是否眞的能推出，但現在事實證明有志者



事竟成！他們眞的辦到了！而且不是只應付大家的產品，它可是貨眞價實而且推有傲視日本所有16位元主機硬體配備的新新人類專有主機呢！別不相信，太郎在親身的去體驗之後，現在便要老老實實的把我如何「愛」上了這台機的經驗分享給大家吧！

首先要說到大約兩、三年前吧！當年太郎也尚未入伍，正在攻略的陣營中橫衝直撞！希望能夠多替各位親愛的玩家們破解一些攻略上的疑難雜症，好助各位順利過關！「今天台灣電玩的環境，幾乎在產品的選擇上都是仰賴國外的進品，如日本、美國…等等。」而不管是TV GAME，亦或是個人電腦的PC，都缺乏了中國人的「味道」！

不用太郎來說，當大家看到好好玩的RPG作品上市時，如「FF」或「DQ」系列，在玩完或玩的當時，是不是也曾經想過一件事，要是「它」是中文的該有多好啊！沒錯！今



天不要說別的，眞的要問你全部的故事內容，恐怕也是講不出來的！因爲它畢竟是外國文字，若沒學過要如何懂呢？這個問題在太郎的心中停留了好長好長的一段時間，但也始終只能無奈的抱怨！這個狀況一直到民國80年３月時，太郎得知日本ＳＥＧＡ公司的一款ＭＤ軟體「三國志・亂世群英」，將要被做成「中文化」發售才改變！

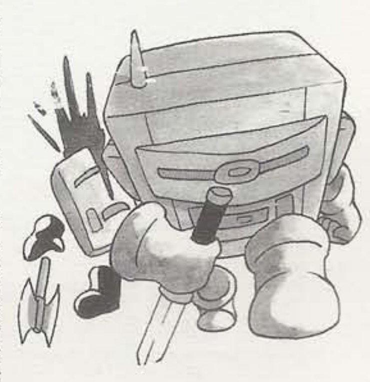
自從第一款中文化的模擬遊戲問世後，太郎也日盼夜盼的等待著第二款卡帶上市，果然沒多久一款名叫「凱撒大帝」的軟體也問世了！這兩款作品可以說是中文化ＴＶ　ＧＡＭＥ遊戲的始祖。但卻沒想到的是，自此以後便再也沒有推出中文軟體了！而且再講句眞的，日本和台灣的國情不同，根本文化上也有很多不同的地方，而在日文轉爲中文的時候，有些對話或是文法的句子顯示，都令人爲之噴飯！但是在當時有如此的成果，我們不僅要感謝日本的廠商如此美意，也希望下次能多製作此種卡匣，以提供台灣的消費者們有更爲貼切的選擇！

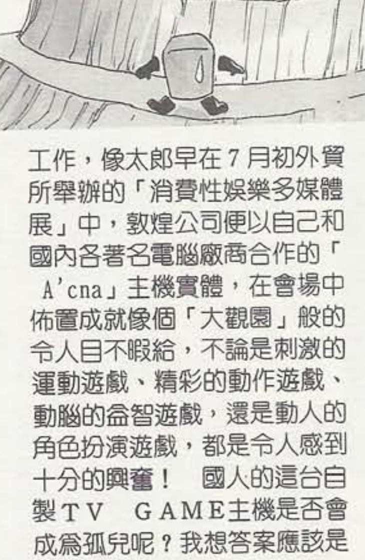
很可惜的，不知道是否是成本太高，還是製作上眞的有如此困難之所致，從那個ＭＤ中文的兩個模擬軟體發售之後，就再也沒有日本的廠商要投資開發「中文化」的軟體了！也使得玩家們心目中的理想及期望，在現實環境的捉弄下給放棄了！但是眞的沒想到，敦煌的這台主機終於再度喚醒了我的記憶，中國人眞的是了不起，這回不但是結合了大衆的需求，更是一個電玩史上的創舉！金光閃閃中，「A'can」主機的問世，是「電玩人」的一個新希望！

首先我們來簡略研究一下它的「內涵」吧！說到它的硬體機能，可眞的是令人「嘆爲觀止」！不僅是主機在執行速度上比起其他16位元級主機快了兩倍以上，以捲軸表現畫面立體的程度也可以有５面的佳績。擴大、縮小、迴轉自然不在話下，它還可以在同一個畫面上，同時執行兩個不同的角色不同的特殊機能處理，所以說眞的已經讓人有「致命的吸引力」，也不得不讓我們對國人的實力有了完全新的評估！別說我們大驚小怪，連近幾期的日本電玩雜誌都特別爲台灣此款主機的上市做了一篇特別採訪哦！這個可是多年一來，台灣首度在電玩最大宗的出口國「日本」市場上揚眉吐氣的一刻呢！

接下來再談到此主機的推出，背後可有什麼「王牌」來讓玩家們更進一步的期待吧！哈哈！有句名言說：「一個成功的男人背後，一定有一雙推動搖籃的手。」同樣的，「一個成功硬體的發行，一定也要軟體強力的呼應！」大家應該明瞭太郎的意思了吧？沒錯！這正和大家所關心的話題一樣，到底A'can 主機上市後，會不會因爲少了軟體的強勢配合，而像以往也有許多號稱「強勢硬體」上市，到最後反而卻成爲失敗的商品呢？（如ＰＣＥ的ＳＧ主機）

這問題問的好！太郎經過一番威脅利誘、重金探訪之後，據側面的…不不不，是正面的了解，已有二十家左右的電腦廠商表明了加入的意願，這些廠商可都是國內響叮噹的，如全崴、熊貓這一些著名的廠商，都很支持並且積極的在從事有關A'can 主機軟體的開發





工作，像太郎早在７月初外貿所舉辦的「消費性娛樂多媒體展」中，敦煌公司便以自己和國內各著名電腦廠商合作的「A'cna」主機實體，在會場中佈置成就像個「大觀園」般的令人目不暇給，不論是刺激的運動遊戲、精彩的動作遊戲、動腦的益智遊戲，還是動人的角色扮演遊戲，都是令人感到十分的興奮！　國人的這台自製ＴＶ　ＧＡＭＥ主機是否會成爲孤兒呢？我想答案應該是ＮＯ！

聽完了大家第一個可能擔心的問題後，是不是大家又會想問說：「那還有其他的特點嗎？」開玩笑！當然不只這些特點，咱們A'can 的最大利器還沒報給你知咧！想問嗎？好吧！看的人每人收一百元，唉喲！又被打了！正經的講了那麼久，輕鬆的打一下屁也不行嗎？（看老編的眼神……我想我要小命就別再賣關子了！）

我所要告訴大家的是：這個主機既然是由咱們中國人所製作，當然是符合我們國情及文字的啦！這可是令人興奮不止的消息！因爲像之前太郎所說的，過去一些日本主機所製作出中文軟體時都在ＴＶ　ＧＡＭＥ界引起了不小的震撼！大家都以「奇貨可居」的心態來面對它，因爲大部份，不…應該說是九成以上的玩家對於日文並不是完全的能夠了解，連太郎也是如此！不過不用怕，在Ａ'ｃａｎ推出之後，這些問題就完全迎刃而解了！

像是一款類似「魔法寶石」的軟體，名叫「福爾摩沙大進擊」，它就是以目前台灣的一些著名政治人物爲背景角色，所製作的一款益智遊戲！透過逗趣的表情，實在令人感到無比的親切！再說到由全崴資訊公司所製作的「超級中華職棒聯盟」，那更是不得了！以往的棒球遊戲都是以日、美兩地的職棒球隊爲資料取向，但現在這款軟體就大大的不同了！它的資料完全以國內六支職棒隊伍來做設定，不但所有資料完全以當時職棒聯盟的最新記錄做依據，更以大容量的製作把所有球員的面容完全在畫面上顯像，連各球員在打擊或防守時的姿勢也做了細部設定，眞的可以說是令玩家們有全新感受的棒球大作！

另外再介紹一款也是令太郎我十分激賞的軟體，那就是由敦煌公司獨自開設的ＲＰＧ（角色扮演）大作「邪惡之子」。這款作品可眞的是了不起！在畫面、音效及角色設計上都有獨特的風格，以國人第一次製作主機來說，做出這樣的軟體眞的是十分的難得！尤其以如此受廣大電玩族們青睞的遊戲類別加上中文的對白，可以說是最好的利器！相信有了此款軟體的推動，一定可以讓各位感受到親切的遊戲風味！在此順便預告一下，本社也將合作推出攻略本哦！

經過了太郎洋洋灑灑的說了一大推的話之後，大家是不是已經十分的心動了呢？經過了四、五年的長久歲月，國人自製主機的願望眞的實現了！在衷心祝福它能順利的在國內推展之外，太郎也在此鄭重昭告大家，一同來鼓掌替 A'can 打氣，爲廠商打氣，相信它也必定會以「本土味」的風格，製做出每一款精緻的作品，太郎和大家一同拭目以待！樂觀其成！



嘟嘟的話

名人話A'can

責任擔當：嘟嘟

山中無甲子、寒盡不知年！嘟嘟我在深山林內（台語）修練電玩神功已經有段時間了！雖然說我目前過著是與世隔絕的日子，但是電玩界的一舉一動嘟嘟我可是相當注意的！

聽說最近在國內的電玩界吹起了一陣旋風，而這陣旋風的主人正是一部名叫“ A'can ”的主機。不過，你可別小看它喲！它可是咱們國人耗費三年的時間，投入無數的心血所自行研發出來的遊戲主機！而且在硬體的性能及軟體的精良度上，都不會比SFC或MD遜色，甚至有些地方還超出這2位電玩大老許多！這也是嘟嘟為何放棄歸隱山林的日子，拼死命也要為大家介紹這部主機的原因！好了！廢話不多說，我直接加入正題吧！

國人自行打造之神兵利器

哇！飛空艇在群山之間穿梭，洛克及蒂娜的故事好感人喲！席德可以不死喲！像這類的話題是時常會出現在玩家們的對話之中，但是在這些感動及讚嘆之餘，你是不是覺得缺少了什麼？沒有錯，缺少的正是中文的軟體及國人自製的主機！長久以來台灣的家用電玩市場都是日本的天下，從主機到軟體，甚至周邊產品都是日製的，而所謂的國產品也只不過是搖桿，變壓器…等一些的次級產品。

但是在個人電腦，也就是IBM-PC上，那國內廠商的表現可就令人刮目相看了！除了擁有個人電腦王國的號稱之外，MADE IN TAIWAN的電腦也是世界聞名的，就連國內的PC GAME軟體廠商其作品也開始進攻日本的市場，談到這裡，或許有人會問那把這些技術搬到TV GAME之上不就好了！就基於這個理由，敦煌公司（聯華電子的關係企業）就結合一些像大宇、全崴、第三波－軟體世界…等知台的軟體公司、共同開發國人製的主機及軟體，經過三年努力，終於研發出“A'can ”這部主機及十幾款軟體！

談到這裡，或許有人會問，目前不是流行次世代的多媒體主機嗎？為何A'can 花了三年的心血卻是使用ROM卡帶

圖形加速器性能一覽表

背景捲軸數	增加至10層
廣大縮小迴轉機能	一畫面中可同時進行
角色呈現數（一畫面）	640
高速運算DSP晶片	28MHZ
系統V RAM	256K Bytes
音效機能	增加一組2 channel AD PCM
其他 ☆紋理描繪與陰影繪製之貼圖機能 ☆3D三角平面演算達75萬POLYGON／區塊	

的主機，而且還是16位元的！那它豈不是沒有前瞻性及發展性了嗎？其實不然！目前次世代主機的年齡層鎖定在20歲以上具有經銷能力的人，而且軟體的走向，也是以年齡較大的人為對象，基本上並不符合一般玩家的需要。而且我們可從次世代主機推出之後，ＳＦＣ受到的影響沒有預期來的大，就可以看出目前還是16位元ＲＯＭ卡帶主機的天下！畢竟坐公車及騎機車的人還是比開車的人多！

此外，CD-ROM的畫質及音效雖然較ＲＯＭ卡帶好，但是其讀取時間卻長了許多！而且，目前國內的ＴＶ　ＧＡＭＥ自製工作才剛起步，所以沒有必要將錢花在不必要的地方，倒不如利用這筆錢充實軟體的開發及研究！

如果說你還是對這部國人自製的主機“A'can ”存有疑問的話，那你可以看看下面我爲各位玩家所作的解析！

出類拔萃的硬體功能

以下的表格之中，詳列了SFC、MD及A'can的性能及諸元，你可以很明顯地看出 A'can有很多地方已經超過了ＳＦＣ及MD，甚至有些 A'can有的功能、ＳＦＣ及ＭＤ還沒有呢！例如A'can主機的CPU處理速度爲10.6MHZ、SFC只有1MHE、MD才僅僅有6.8MHZ，而捲軸數、A'can有５層、SFC有４層、MD才只有２層…等都是！

所以，光看這些驚人的功能，玩家們就可以放一百二十個心，大聲地叫“日本能、台灣也能”！

SFC、MD、A'can 硬體功能比較表

機器名稱	Mega Drive	Super Famicom	敦煌F-16
等級	一般	次強	超強
CPU	68000＋Z80	65816＋6502	68000＋6502
System RAM	32K Words	32K Words	32K Words
VRAM	64K Bytes	128K Words	64K Words
DMA數目	1	8(block Move)	3
Sub System RAM	8K Bytes	32K Words	32K Bytes
[illegible]	YM2612(FM)	PCM16 Channels	PCM16 Channels
CPU Clock	6.8 MHZ	1 MHZ	10.6 MHz
背景層數，SIZE	2＋1／2 Max. 2*2	4 Max, 2*2	5 Max, 2*2
畫面顏色	64／512	256／32768	256／32768
放大、縮小、旋轉	N	1層	2選1
馬賽克效果	N	Y	Y
Graphic layer	N	N	1層
背景間混色	N	N	Y
垂直接長、收縮投射影效果	N	N	Y
Display Window Mask	N	N	Y
三角數量	20／Line, 80／Frame	32／Line, 128／Frame	40／Line, 320／Frame
三角Max. size	32*32	64*64	256*256
H.V Mirror	Fony only	Y(Fony＋Dio)	Y(Fony＋Dio)

無限延伸功能之介面

但是，敦煌科技公司不僅滿足於 A'can的超強功能，他們還考慮到 A'can日後的發展性及延伸性！因此發展出了“圖形加速器”。只要裝上它、A'can 主機就可以由16位元主機搖身一變，變成32位元的主機！這樣子一來，可以使玩家花費最少成本，而擁有最先進的主機。此外，也可以使主機的週期壽命加長，不致於使玩家才買主機不久，又面臨新主機推出，眞是個設想周到的親切設計！

共同結盟的軟體陣線

可是，主機的功能再強，若是沒有好玩的軟體來配合的話，也是英雄無用武之地！因此，敦煌科技公司不僅利用手下的幾個ＴＥＡＭ在著手開發軟體外，也積極地邀請在ＰＣ ＧＡＭＥ的開發上有卓越成就的大宇、精訊、熊貓…等公司跨刀，爲 A'can開發相當好玩的遊戲！此外，還計畫將 IBM PC上的知名作品「（國內自行研發的）給搬到 A'can身上來！有了這些強而有力的軟體廠商加入之後，A'can 的身形彷彿又茁壯了不少！目前得知和主機一同推出的會有三國志武將爭霸戰，嘻遊記、音速飛龍、超級光明戰史、阿Ｑ連環泡…等！從今以後，你就可以向煩人的日文說再見，高高興興，快快樂樂地玩中文的ＴＶ ＧＡＭＥ。

令人眼花潦亂的發展性

其實A'can 不僅是佔了軟體中文化之利，它還有一些眼光遠大，目標深遠的未來發展構想！像是利用目前正在蓬勃發展的第四台（CATV）來和玩家們連結，甚至可玩家和玩家們連線，進行遊戲的對戰，情報資料的交流……等，此外，A'can 的定位，將來不只是一部遊戲主機，而是具有多項功能的主機，讓你足不出戶就可以辦完所有的事。若是照這樣的發展來看的話，那我們華人自製主機揚眉吐氣的日子就不遠了！

結語

雖然說，A'can 的遊戲畫面及趣味還是和ＳＦＣ有一段差距，但是它畢竟是國人自行研發的主機！於情於理，我們都應該支持它、鼓勵它、這樣子它才可以日漸茁壯，爲我們爭一口氣，同時也帶給玩家們一個屬於中國人的電玩領域。甚至，以後還可以反攻日本和任天堂及SEGA相抗衡！但是這一切都是要靠各位玩家的支持和鼓勵才可以實現的，就讓我們一起爲“ A'can”成爲台灣電玩之光而努力！吧！



廠商的話

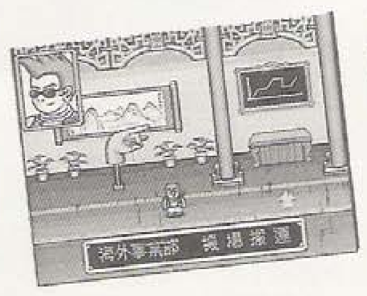
國內電玩軟體業者對敦煌主機的看法

在國人殷切的盼望下，由本國人自製的Ｆ１６主機終於在今年暑假正式和國人見面囉！（Ｆ１６可是電視遊樂器，而不是飛機哦！可別亂〝搞飛機〞）而且與其簽約的十多家國內知名遊戲軟體業者，也都會配合推出十多套遊戲軟體，種類包括角色扮演、動作冒險、戰略模擬、擂台快打、格鬥快打、運動賽車、三度空間角色扮演、棒球運動等，今年內將總計會推出２０套左右的遊戲軟體，一股搶搶滾的Ｆ１６熱潮將會是今年電玩界的最大盛事。這不只對喜愛中文遊戲軟體的玩家來說是個好消息，而且對於長期以來只能在日本兩大電玩大廠的強勢壓力下，求取狹小發展空間的國內電玩軟體業者而言，對於未來能擁有更寬廣的發展空間，Ｆ１６的推出不失為令國內所有遊戲軟體業者振奮的消息。



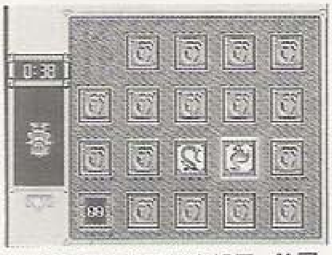
▲這個遊戲的規則是一人一次可以打３個以下的地鼠，誰打到最後一隻就輸了。要考考各位的算術配對能力哦！

根據業者估計，國內電視遊樂器軟、硬體市場規模，乖乖！可高達數十億元哩，但其中多數均為電玩龍頭任天堂和ＳＥＧＡ的天下，（看來任天堂和ＳＥＧＡ才是創造台灣經濟奇蹟的幕後英雄）而在國外遊樂機主機平台不得由它國業者運用的法令限制下，使得我國電玩軟體一直無法順利發展，形成日本兩大廠對市場絕對優勢的壟斷局面。不過相信這塊市場大餅，將隨著Ｆ１６的推出勢必要重新分配了。





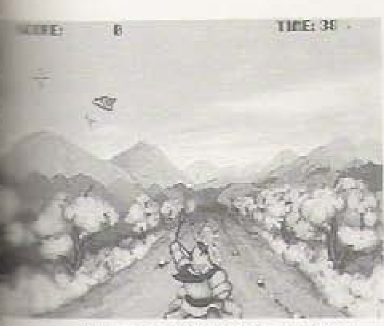
▲看，還有楚河漢界的模樣呢。眞是一款完全配合中國人國情的遊戲軟體。國內的遊戲廠商終於有出頭的機會了。



▲試試看你的記憶力如何。除了要注意那個圖案在那兒之外，還要留心時間的掌握哦！

會陸續在ＳＥＧＡ及任天堂主機上推出多款各類型中文遊戲軟體的全崴資訊，據開發二部李經理表示，長久以來由於國內製作ＴＶ　Ｇａｍｅ軟體的業者，在日方授權條件過於嚴苛幾近不合理的情況下，只好自行開發。也由於沒有授權所以無法取得技術方面協助，一切都是由零開始。而且為避免專利上的糾紛，卡匣的程式設計上只能與遊戲主機相容，難免品質方面無法與同級日製遊戲一般完美，這點實為業者也不願見的，除了大量開發的人力和投入的時間令業者常捉襟見肘之外，開發時間的無法掌握，常常一延再延上市時間，常跳票的結果，業者常自嘲自己是隻有苦說不出的〝大黃牛〞。所以國人這台敦煌Ｆ１６的推出，對國內的軟體商而言每個都躍躍欲試，看好這收復江山的大好機會，因為Ｆ１６主機對軟體業採機會開放的鼓勵政策，希望藉此爭取優良軟體的加入，對於國內軟體業者就有更大的發展空間，可以在更短的時間內開發出與主機完全相容的優良產品，而且是眞正適合我們國人自己的遊戲軟體。（據消息人士透露，許多工程師原本日益稀疏的前額，因為接下Ｆ１６主機適用軟體的程式寫作，近來已有逐漸改善的跡象…）。

另一方面軟體廠商對Ｆ１６主機的寄予厚望，是因為其具有的中文遊戲軟體市場獨佔性，想想全世界五個人中的就有一個是咱們中國人市場之大可想而知，另外極具競爭性的價格比其他同型機種更強的功能卻有較低的價格，配合完善的行銷網路，預計將近百分之百的鋪貨率，和整個市場未來的發展潛力，都令軟體業者大為看好。以軟體業者的立場而言，敦煌主機的市場不僅設定在台灣，而是整個華人市場，尤其近年來大陸方面的電玩需求有驚人的成長，所以軟體銷售量將大幅成長是可預期的，相對於市場擴大利潤面積增廣，將有助於業者的開發工作，從前礙於資金的限制，投入大量人力時間後即使在本土銷售成績不錯仍因市場本身較小，而幾乎血本無歸，Ｆ１６將改變長久已來軟體業者的困境。



▲中國式的射擊遊戲！真帥！

近來代理進口遊戲有越演越烈的趨勢，因爲投資報酬率高，所以許多廠商樂此不疲，尤其是限制級的Ｈ　Ｇａｍｅ，因爲買的人臉不紅，所以銷售一路長紅，眞叫其他業者眼紅…。日本遊戲軟體是否適合國人？這點長久已來一直都是關注的話題。而最令國內遊戲軟體業者憂心的是，這種一直依賴代理國外遊戲的心態，將使國內遊戲品質無法向前走，而永遠只能走在美、日遊戲的後頭，如果能夠擁有一個國人自己的舞台，雖然在遊戲業界起步比他人晚，但還是可以大有可爲的。

而且不只是ＴＶ　Ｇａｍｅ業者期待敦煌主機的出現，對ＰＣ　Ｇａｍｅ軟體業者也是一大福音，將受歡迎的中文ＰＣ遊戲移植到電視遊樂器上，產品的多向行銷將讓優良的遊戲創作「當〝紅不讓〞」。重賞之下必有勇夫，這對鼓勵



▲當紅遊戲的移植是當然不讓！

國內的創作意願和提昇品質將有莫大的幫助。國內遊戲有自己的市場，便容易發展出有自己風格的遊戲作品，不需再依附日本的遊戲路線，在國際間也較具有吸引力和競爭力，軟體業者的發展舞台將更寬廣。

長遠地看來Ｆ１６的潛力無窮，它擁有的功能並不遜於同形的進口主機，而且其價格的大衆化使普及率大大地提高，相信不久後我們就可擁有屬於自己的遊戲主機，自己的中文軟體，和創作一個歸我們自己掌控的遊戲王國。

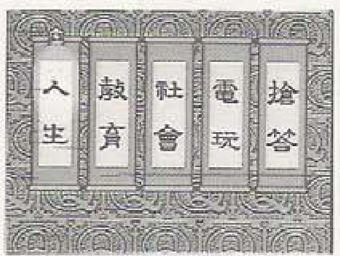
阿Q連環泡

TURBO版企劃牛與平

阿Ｑ連環泡是我擔任企畫的第一個案子，而這款遊戲又是以問答的遊戲爲主要的遊戲內容，剛開始要做這個案子時，我總覺得，不過是出些題目讓玩者回答嘛！這種簡單的工作，隨便都可以做得很好，豈知自己開始出題之後才知道，


▲這是本款〝阿Ｑ連環泡〞的標題畫面。怎麼樣，很有中國風味吧！

要能出個好題目，可眞得有兩把刷子呢？（嘿嘿！我可不是在自賣自誇哦！）所以掰一個題目，蓋一個答案的想法，眞的是行不通了，要是答案出錯了，那可眞的是糗大了，因此圖書館自然便成爲務實、勤奮的我（不要懷疑）（筆者如此心虛的說道）最佳的去處，可是由於阿Ｑ連環泡，這款遊戲的內容過於廣泛，所以有時就連圖書館的資料也未必夠用，因此電視、雜誌、教科書，甚

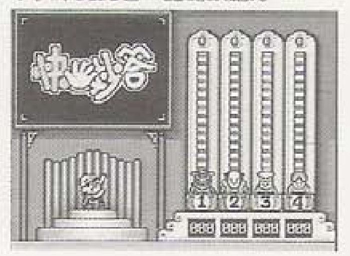


▲問題遍及各層，內容包羅萬象。

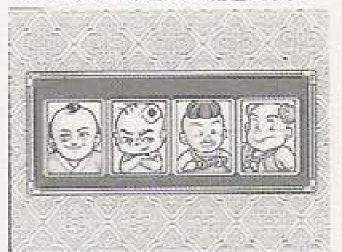
至於電影、漫畫都爲我找尋靈感的來源，而且在其中常會遇到一些奇怪的題目，這些題目往往是我們常常都會遇到而又不曾注意過的問題，例如：白天的月亮是什麼顏色？打蛇爲什麼要打七寸？這些問題往往也會有令人錯愕的答案，在看到玩者滿臉怎麼可能的表情時，就會使我覺得，找尋題目的辛勞，是値得的。當然，找題目也有枯燥煩悶的時候，但是看到玩者遊戲時的愉快表情，眞得會令我很有成就感。


▲由圖型就可以清楚地明白遊戲的內容是什麼！

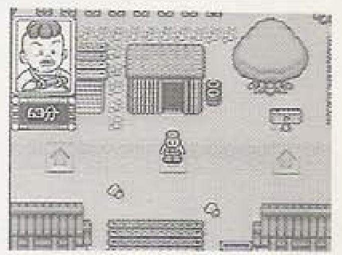
▼快來比比看，誰的頭腦好。



▼每個角色的造型都相當可愛。



也許有的玩家嫌阿Ｑ的題目不夠艱難，您別慌，這一點「阿Ｑ」當然也考慮到了，「阿Ｑ」隨時準備接受自認高竿的玩家挑戰。放眼國內這種集益智娛樂於一身的遊戲，眞的非「阿Ｑ連環泡」莫屬了，也許「阿Ｑ」還有一些些的小缺點，但是我們一定會努力的改進，以期更好的產品問世。還要感謝所有共努力完成「阿Ｑ連環泡」這款遊戲的全體工作伙伴們，因爲有了大家的努力，阿Ｑ終於誕生了。



▲地上的箭頭符號是代表什麼意思呢？不管了，試試看再說！


▲除了回答問題的益智型遊戲外，還有這種射擊遊戲哦！



▲哇！好厲害哦！費了九牛二虎之力終於及格了。這可不是每個人都能獲得的榮耀哦！不信！那等你來試試看就知道了。

超級職棒聯盟

企劃黃國憲

在企劃〝超級職棒聯盟〞此款遊戲時，看見功能更新更強的國內新主機，讓產品更有創意的發揮，內心終是充滿期待與興奮。

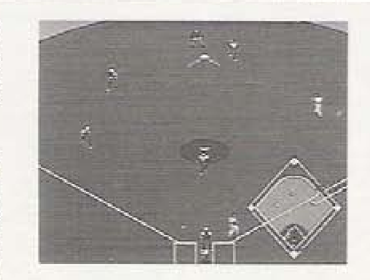
如今F-16上的〝超級聯棒聯盟〞，終於進入最後測試的階段，在這半年多的製作過程中，有著許多甘與苦，藉著新主機上市的機會，與各位讀者一同分享。

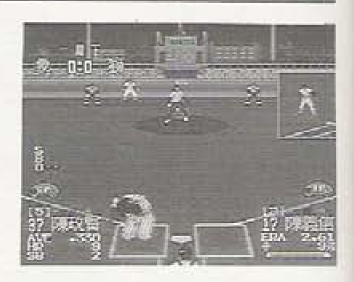


在企劃棒球遊戲時，除了複雜的遊戲流程外，最令我頭痛的就是繁瑣的資料設定與收集。尤其是台灣的中華職棒，洋將的來來去去，從遊戲製作開始至今就沒有一刻停過，在收集這些洋將資料時，除了定期翻閱職棒雜誌外，更要冒充球迷打電話到各球隊去查詢這些洋將的近況。

除了這些洋將在資料收集上的困難外，有時候也會有取捨的問題，譬如說，味全下半球季新增一洋將哈里士，我原本想算了，搞不好投個兩場就走了；結果一鳴驚人，投出155km／h的快速球，如果沒有他一定會對不起球迷，好吧！把他加進來吧！類似這樣的例子實在不勝枚舉，像：鈴木健、艾力、羅一歐……都會在這款遊戲中出現。







資料的收集上，除了人物資料建立外，還有球場的資料。原本我是希望可以透過職棒聯盟來獲得，結果聯盟對各球場的資料都不是很完整，（或者說是不符合美術設計的要求），為了要有更眞實的球場圖片，我還親自去了一趟高雄與屏東球場，不過也藉著這個機會感受到南部球迷的熱情。

接著我來談談F16主機，在製作棒球遊戲上的優勢。首先，F16主機在程式處理的速度相當快，不論在切畫面上的過場，或是多名跑者時的畫面處理，都不會讓玩者感受到Delay，玩起來非常的流暢，相當適合運動遊戲的發展。其次是美術的畫面，如放大縮小、多種捲軸，都可以讓畫面有更豐富的表現，整個遊戲讓玩者有鮮明而靈活的氣氛，絕不會死氣沈沈。再其次就是音樂的表現，由於F16主機是採用PCM音源，所以在遊戲時玩者可以充份感受球賽進行中熱鬧的氣氛，而且絕對是台灣職棒特有的文化現象。

熱愛棒球遊戲的我，一直希望讓玩者能有一款眞正屬於台灣職棒的棒球遊戲，我相信我努力了，接下來就看各位玩者的努力了。

超級職棒聯盟音樂製作



棒球遊戲的音樂，我一直很喜歡PC－E超級聯盟3代的遊戲配樂。那一種帶一點搖滾的色彩，讓整個球賽充滿熱哄哄的味道。但目前棒球遊戲的配樂，都是偏向現場的眞實感，而且玩者也喜歡這種音樂的表現。或許球迷們眞的是希望自己置身在一個眞實的球場中，而不是吹著冷氣聽著輕鬆愉悅的音樂。

在F16主機中，由於音樂是由PCM取樣製作完成的，有別於一般FM音源所表現音響效果，所以在我的規劃中，希望能表現台灣職棒特有的球球場效果，於是透過阿專的幫忙，幫我錄製了球場中各式各樣的聲音效果。接著展開取樣的工作，我取樣了加油棒敲擊聲、足球場氣笛聲、張菲在音樂教室中拿的氣笛聲、哨子聲等等……，以及各式各樣加油歡呼聲。



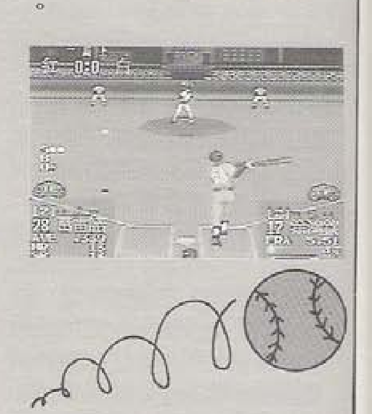
展開正式的音樂製作時，發覺並沒有想像中的容易，因為在音樂的播放時，會有容量上的限制，所以在一些語音的製作上，不得不採用比較低的取樣頻率，如一些容量大的語音〝全壘打〞、〝不要換〞，都無法表現得十全十美。

接著談談這些我所製作球場音樂，那些是比較有趣的。球場主遊戲員，玩者可以聽到嘿嘿嘿、嘿嘿嘿的加油聲，還有小號們吹著團結力量大的音樂旋律。

二壘有人時：氣氛改變了，玩者可以聽到安打安打全壘打！的加油聲。

暫　停時：沒品的球迷在一旁喊著，不要換！不要換！

隨著台灣職棒的演進，球場的音樂，也會隨著時代在改變。也許明年起，各球隊都有著自己的隊歌，那時創作音樂的我們，說不定就更有發揮了。



對於「F-16」平台之我見

在早期國人對〝電動玩具〞的觀點都抱持著一種不好的印象，但是，經過這幾年國內軟體廠商的努力，已漸漸讓國人對〝電動玩具〞的印象有著１８０°的轉變，同時也改變形象稱爲〝休閒軟體〞。



▲不但遊戲內容充實，就連畫面都很有看頭。



▲連這種可愛的題目都有哩！眞是做到所謂〝寓教娛樂〞的雙重功能。

▲哈哈！眞是不簡單，得３個萬分耶！加油！再繼續努力吧！

我們都知道，現在世界〝休閒軟體〞的佔有率以鄰國日本最高，軟體又以ＴＶ Ｇａｍｅ最爲強勢。這幾十年來日本的電子ＩＣ業、媒體業及其他相關產業一直不斷的持續成長，這都可歸功於ＴＶ Ｇａｍｅ廠商不斷的努力研發才有今天的成果，所以這股產業力量是不容忽視的。

反觀台灣，有先見之明的廠商早在幾年前就投入ＴＶ Ｇａｍｅ的軟體開發，可是沒有一個平台主機是由國人所自製，也就是說無法跟著硬體廠商的市場脈動走，造成軟體廠商必須自己打開行銷網路，甚至有時還必須避開日本廠商的正面衝突，所以整個市場很難活絡起來。

就在兩年前，業界突然傳出台灣某家電子公司將推出第一台由國人自行研發的１６ｂｉｔ ＴＶ Ｇａｍｅ主機，當時有不少軟體廠商眞的認爲只是一個傳說。可是兩年後的今天我們已經快看到這台主機即將上市了，這對國內的軟體廠商及玩家們來說是一個可喜的現象。

「Ｆ－１６」平台在機能上並不輸給ＳＦＣ，其中有些機能是ＳＦＣ所沒有的，再加上ＣＰＵ是採用６８０００系統，程式撰寫時較能發揮。目前合作的軟體廠商，敦煌都有提供一套整體的製作工具軟體，以便廠商的開發。當然，這些工具軟體架構還算完整，只是細節部份可以再發揮的更好。我們知道一款好的遊戲軟體除了好的企劃腳本、好的圖形製作人員外，還須要一個好的軟體製作環境由此可知軟體製作環境的重要性。

◀在社會上工作時，也要兢兢業業的做事才有出頭天哦！



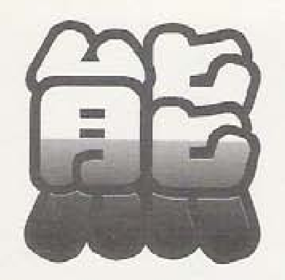
◀每一個屋子都代表一種遊戲。這種設計方式很特別吧！眞不愧是中國人自個兒設計的！

我各人的看法認爲，硬體是死的，軟體是活的，好的遊戲軟體可由軟體廠商在腳本企劃上朝人性化規劃、圖形製作精緻化著手，此爲不失製作遊戲軟體之原則。簡單的說是一部好的電影＝好的腳本＋好的演員。

由於電玩市場現在正掀起一股次世代主機熱，敦煌也不甘勢弱準備推出３２位元圖形處理器及ＣＤ ＲＯＭ，使軟體廠商可多一些發揮的空間，製作出３Ｄ立體模擬的遊戲，相信這也是軟體玩家樂見的。

現在市面上幾乎所有的遊戲軟體都來自日本，很少看到屬於本國文化的遊戲。基於軟體廠商的我們很願意在本國〝休閒軟體〞快速成長的同時，製作一些眞正屬於國人的遊戲軟體，同時也希望國內玩家共同來支持，相信有您們的支持，我們將會成長的更好、更快，這樣國內的軟體名聲將會很快打響於全世界。

熊貓專訪







◎貴公司以往是否投入其他的遊戲軟體開發？約有多久的時間？
◎得意的遊戲有那些？
◎目前貴公司的成員人數？

A：熊貓軟體是於民國八十一年創立的，主要是以開發ＰＣ休閒娛樂軟體爲主，至今已發行了六款遊戲，分別是：動作格鬥類－武將爭霸、橫捲軸動作類－西遊記、動作運動類－爆笑躲避球、角色扮演類－赤壁之戰、智育類－非洲探險及動作格鬥類－武將爭霸２；都有不錯的成績及風評，其中〝爆笑躲避球〞更榮獲１９９５　ＣＥＭ　ＳＴＡＲ國內自製最佳動作類獎，而於年前甫上市的〝武將爭霸２〞更是造成國內動作格鬥遊戲的新風潮，其他各款遊戲也因其獨特的風格，分別爲ＰＣ遊戲史創下新里程碑。

◎本公司目前分爲五大部門，共有２３位成員：

A：(1)企劃部門：負責行銷、廣告文案及產品企劃等，目前有四位成員。
(2)造型部門：負責人物及各種畫面的造型設計及插圖等，目前有七位成員。
(3)美工部門：負責電腦繪圖、完稿及海報繪製等，目前有五位成員。
(4)程式部門：負責遊戲程式及開發新技術等，目前有五位成員。
(6)業務部門：負責業務推廣、　貨及外銷等，目前有五位成員。

預計不久，將有更多成員及規模，相對的也會有更多的突破及成果展現。

◎對〝Ｆ－１６〞未來的展望爲何？

A：此款遊戲主機是第一個由國人自製的，對它的期望相當高，希望在未來〝Ｆ－１６〞的發展能和日本主機一較高下，打下中國人自製主機的一片江山，不僅讓國人能擁有屬於自己文字的遊戲主機，也讓我們開發軟體的廠商，能在功能強勁的主機上，發揮更多創作空間，進軍到其他國家，讓中國人也能在此領域中擁有自己的地位。

◎目前貴公司的開發中軟體爲？可否簡述一下其特色？

A：熊貓軟體目前正在開發進行的二款遊戲分別是：

一．格鬥悍將
這是一款動作格鬥類的遊戲，在這款遊戲中，我們除了保留以往動作遊戲的種種特性外，還加入了許多新的系統，並且在招式上也有很大的突破，每個角色至少都有六種秘技以上，更爲華麗、震撼；〝格鬥悍將〞將在寒假以磁片版和玩家見面，讓玩家感受前所未有的超格鬥氣氛。

二．西楚霸王（暫定）
這是一款角色扮演類的遊戲，豐富多線的劇情及嶄新的戰鬥系統，讓玩家領略不一樣的角色扮演遊戲；此款遊戲將在１０月份以磁片版上市。

◎未來將嚐試製作何種風格、類型不同的作品？

A：其實，我們公司還是比較想以中國朝代之歷史故事來發揮，一方面是由於它的題材豐富，玩家們即使沒有瞭若指掌，但畢竟還略知一二，另一方面算是一種〝文化使命〞，面對外來文化的氾濫，肩負起復興中華文化的責任。至於遊戲類型呢？應該還是動作遊戲，尤其以〝Ｆ－１６〞來說，既然它有超越〝超任〞及〝ＳＥＧＡ〞的功能，當然就要動作遊戲來將它發揮得淋漓盡致囉！就像台北市的交通問題，動不動塞車塞得要命，這時候不騎部〝哈雷〞超重型機車，怎麼顯得出〝哈雷〞的卓越呢？！

◎對於〝Ｆ－１６〞的軟體開發環境有何看法？

A：初次使用此開發揮環境覺得不是很順手，但大致上功能都能夠達成，希望未來能依據大家的意見，再修改編寫，使此開發環境能更順暢，則工作的速度就會加快許多了！

◎〝Ｆ－１６〞將來的週邊支援（如ＣＤ　ＲＯＭ、３２位元圖型處理器）最看好那一項？爲何？

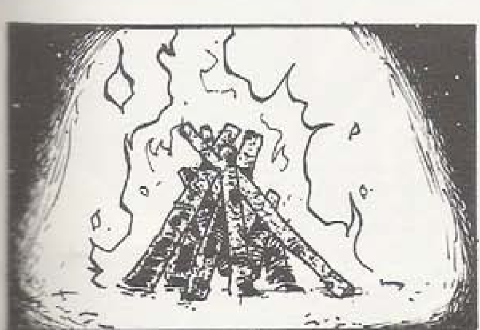
A：我們認爲３２位元圖型處理器（３２ＢＩＧ　ＰＰＵ）是最重要的，因爲在丟資料的速度上會快很多，可以增加遊戲的流暢性，避免產生速度延遲的情形。至於ＣＤ　ＲＯＭ則是每項主機的基本配備，是不可或缺的。

◎貴公司未來的企圖與決心？

A：前幾個月報紙報導了，去年日本大學生畢業後最想進的大企業，前十大中，有三家公司分別是〝ＮＡＭＣＯ〞、〝任天堂〞及〝ＳＥＧＡ〞，很可怕吧！這三家都是從事與ＧＡＭＥ有關係的企業體，而〝ＮＡＭＣＯ〞竟排名在〝任天堂〞及〝ＳＥＧＡ〞之前，這代表日本他們大學生已將開發ＧＡＭＥ視爲〝正當職業〞。而國內這個行業還算在萌芽階段，甚至很多人還一直以爲ＧＡＭＥ都是進口的，根本不知道原來台灣已有好多家公司是從事開發ＧＡＭＥ的。

我們一直努力在〞技術開發〞及〞人員培訓〞上做突破，此外，我們希望開發出來的ＧＡＭＥ不是僅僅熊貓員工喜愛而已，其實更應重視〞消費者需求〞，如此才能順應潮流，加〞Ｆ－１６〞的超強功能，我們相信要讓熊貓成爲〝台灣的ＣＡＰＣＯＭ〞絕不只是口號，而是全公司同仁的目標，雖然必須承認日本他們做得比我們好，但沒有關係，因爲至少要有這種企圖心——繼續努力，超越日本。






呼…怎麼突然變好冷好冷…


還好天空滿晴…

啊！

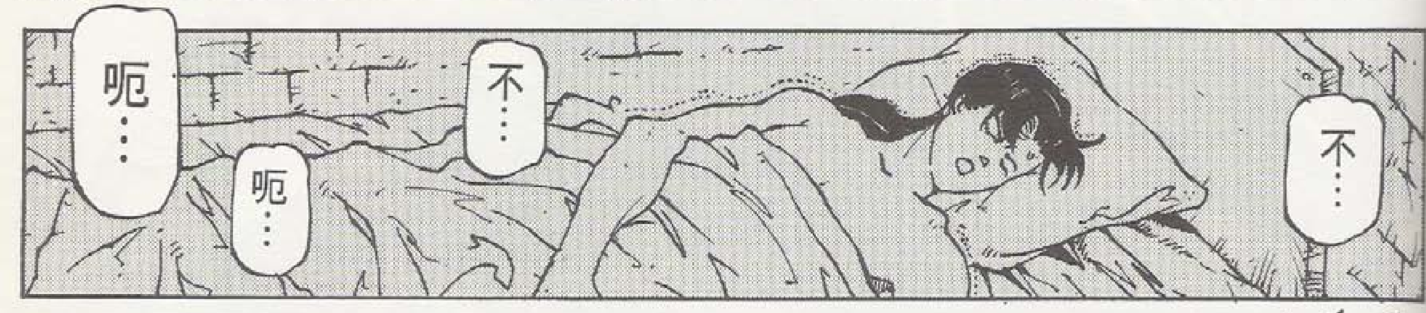
邪魔之子

SON OF EVIL

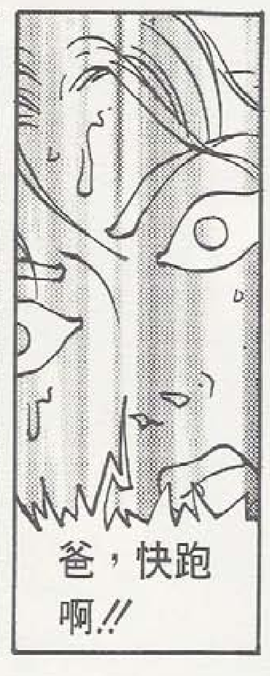

那…那不就是
血流星？


不好了！不好了
我得趕快回去才行

隔晨……
牛家橋……










幸好只是一個夢……


……好可怕……


這麼好的天氣，怎可以浪費呢？


又是新的一天的開始了！
啊，不是它了！


先出去練練功再說！


可是……
也滿適合繼續睡覺耶……


皓兒！
砰

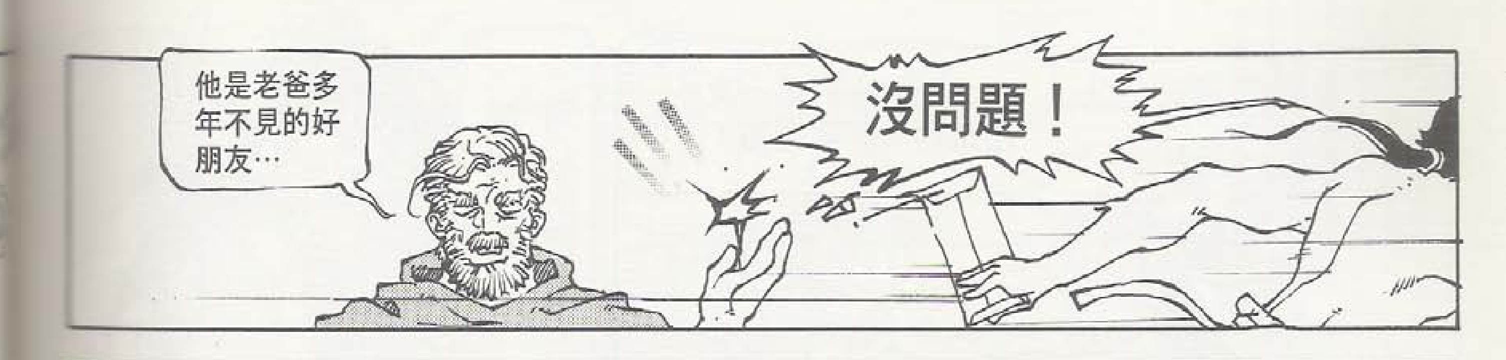

這孩子一大早跑去
哪裡溜達了？


爸，我在這裡！
?


皓兒，有大事情
發生了！爸現在沒
有時間給你解釋
爸，你沒
事吧？


我很好！可是事情非常緊急我還有很多事要處理⋯
?


你趕快動身前往淸江城，將這封信交給一位名叫張看的人！

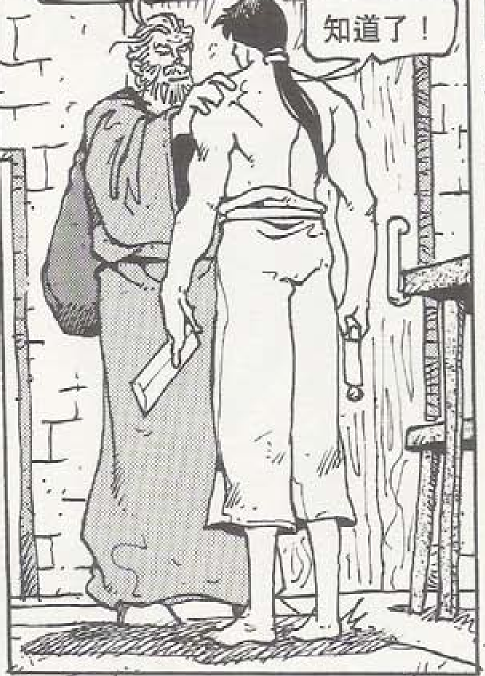

他是老爸多年不見的好朋友…
沒問題！


…1分鐘…
…2分鐘…
…3分鐘…



呃…清江城在哪裡呀？
話沒講完你就跑了…真是的！


這裡有一張地圖及一點點錢，你拿去用吧！
最重要的是這顆能避邪的寶珠，你千萬別賣了它！

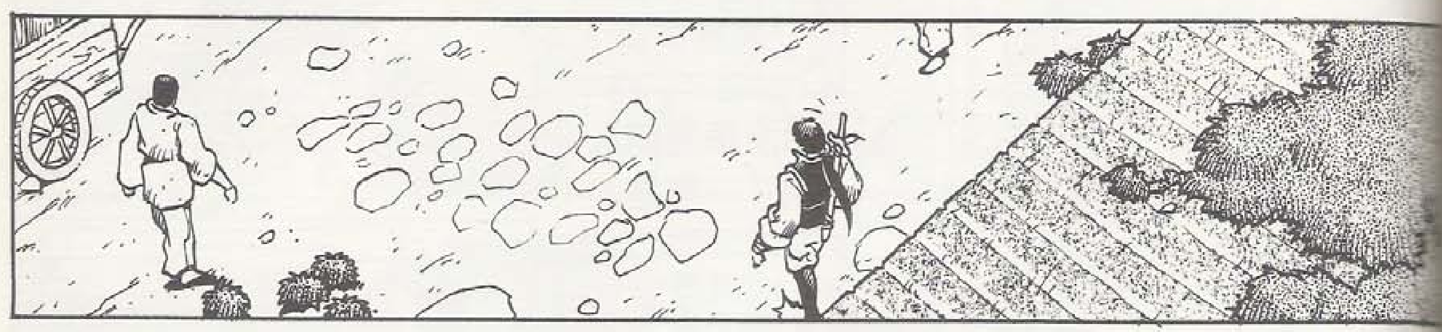

孩子，頭一次出遠門，一切要小心啊！我們到時在張看家會合吧！
知道了！


爸…


你也要小心啊！
我會的！


裝備完畢，可以出發囉！


十九年以來的第一次出遠門，好興奮喲！

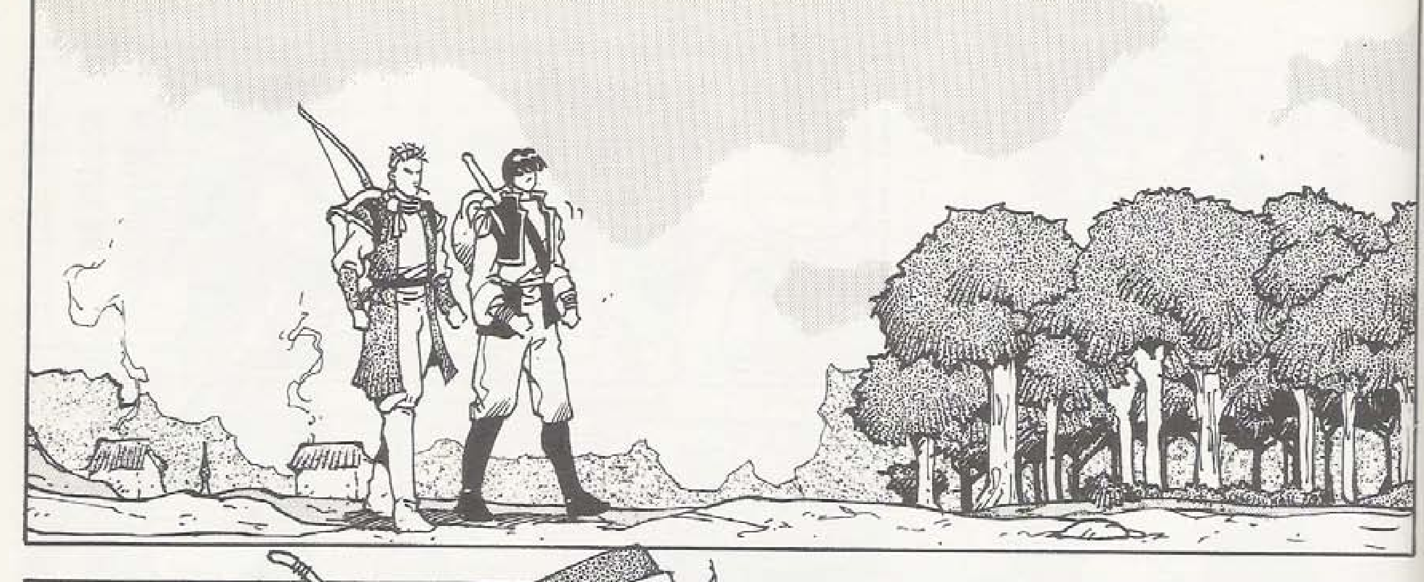



站住！


這村子裡的人真是太好了…


小皓呀，要出去闖一闖是嗎？
是啊，陳伯！


你哪兒都甭去！
方天弓！
除非你帶我一塊兒去！
你爸媽會答應才怪呢！
一定可以的！等我一下！
好吧…
烏龜啊！
10 m
START
沒等很久吧？
你說呢？
你行李也帶太多了吧？
第一次出門嘛！

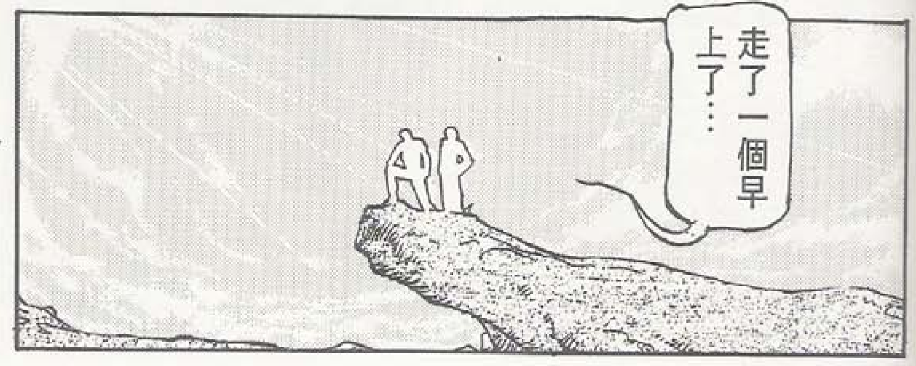



你還沒跟我講我們到要去什麼地方？
清江城！我爸今天早上匆匆忙忙回來叫我拿一封信去給他的朋友說明緊急事件！

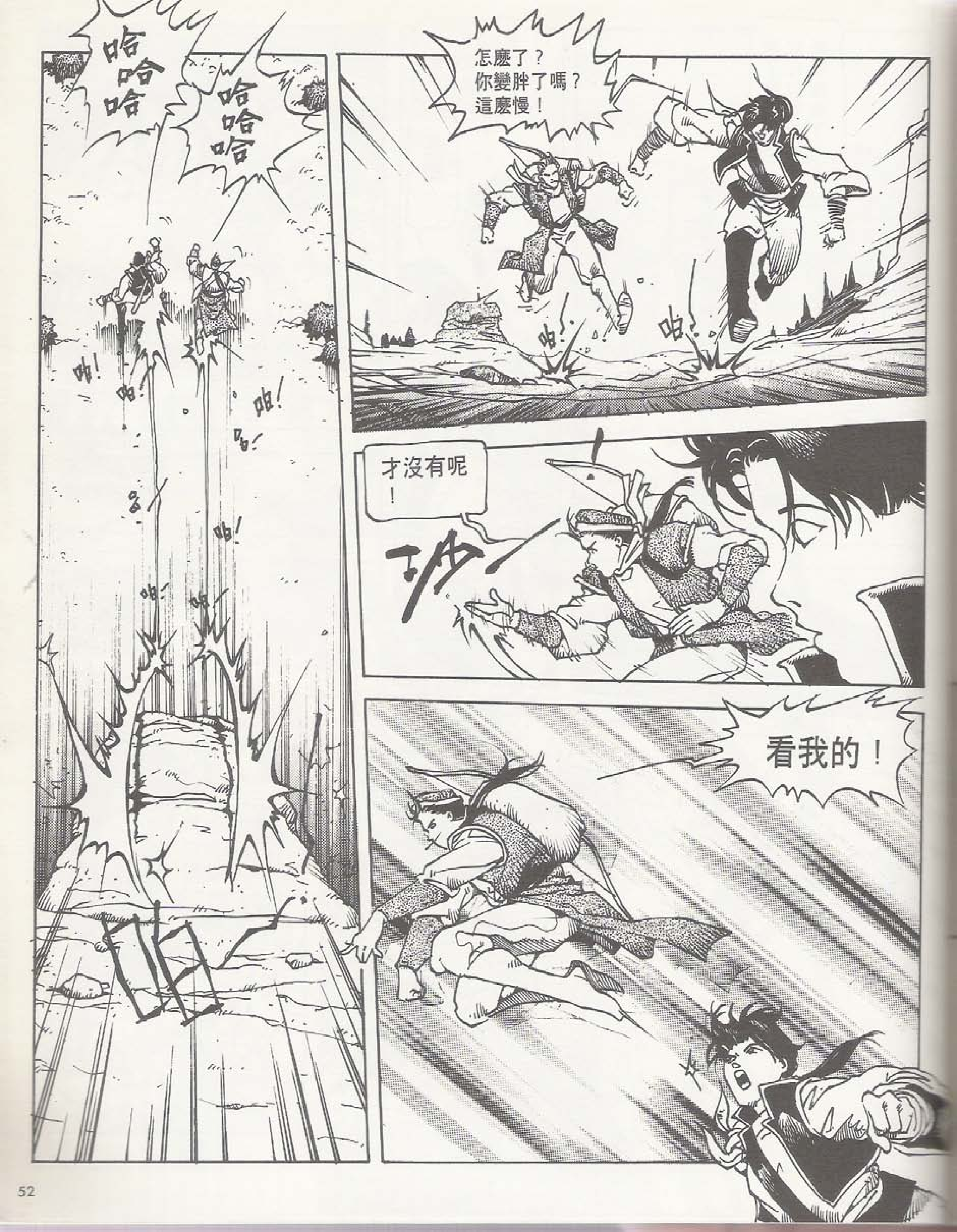

信的內容我就不清楚了。


那還不簡單，打開來看，再放回去就行了嘛！
啪


不行！這樣是很不禮貌的！
啪


走了一個早上了⋯⋯


到了晚上我們就可以到白道口歇腳休息了！
太好了
那不就是我們小的時候常去的地方？
是啊⋯⋯
要不要再來一次？
隨時奉陪！
開始！
啪


哈哈哈
哈哈哈
怎麼了？
你變胖了嗎？
這麼慢！
才沒有呢！
看我的！


!!
你才慢啊！
我走了！
背那麼重的東西還可以跑這麼迅速，天弓眞的進步不少！
你以為全世界只有你有進步啊？？
那就使出來，讓我輸得心服口服呀！
可惡！
來呀！


傍晚……
噠
噠

小伙子，你們在趕路啊？
?
!

還是分不出高下！
平分秋色！

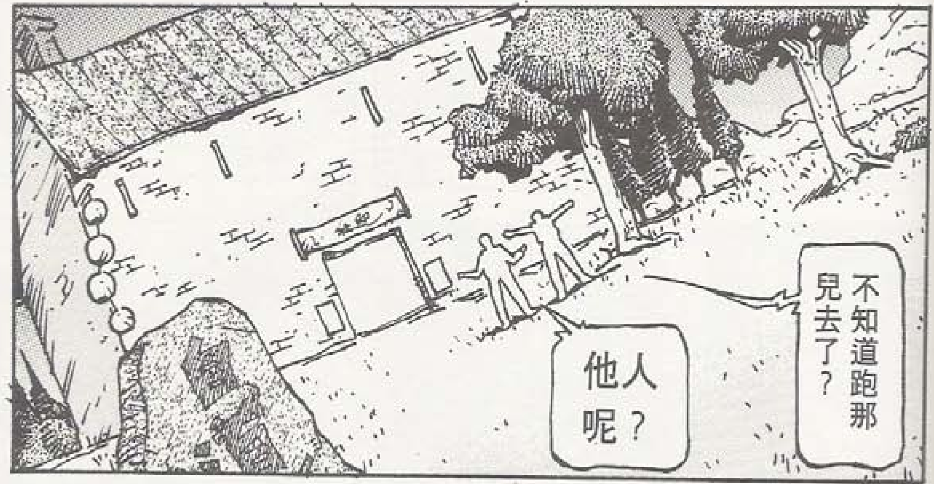
呃…是的，我們正要去清江城辦點事情。

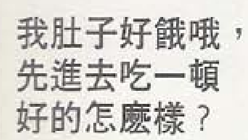
清江城？你可要想清楚再去。那裡有怪病，聽說還死了不少人呢！看你們年紀這麼小，死了太可惜了……

謝了，我們不去不行的！
隨你們了。
到底有什麼怪病啊！
我們去了就知道了
可憐可憐我吧，兩位大哥…
?
做善事積德呀好心必有好報
可憐可憐我吧…
好吧！就賞你一點錢
謝謝！你們真是太好了！
?!
為了報答你們，這包袱送給你們，反正我也用不著了…









贊成！

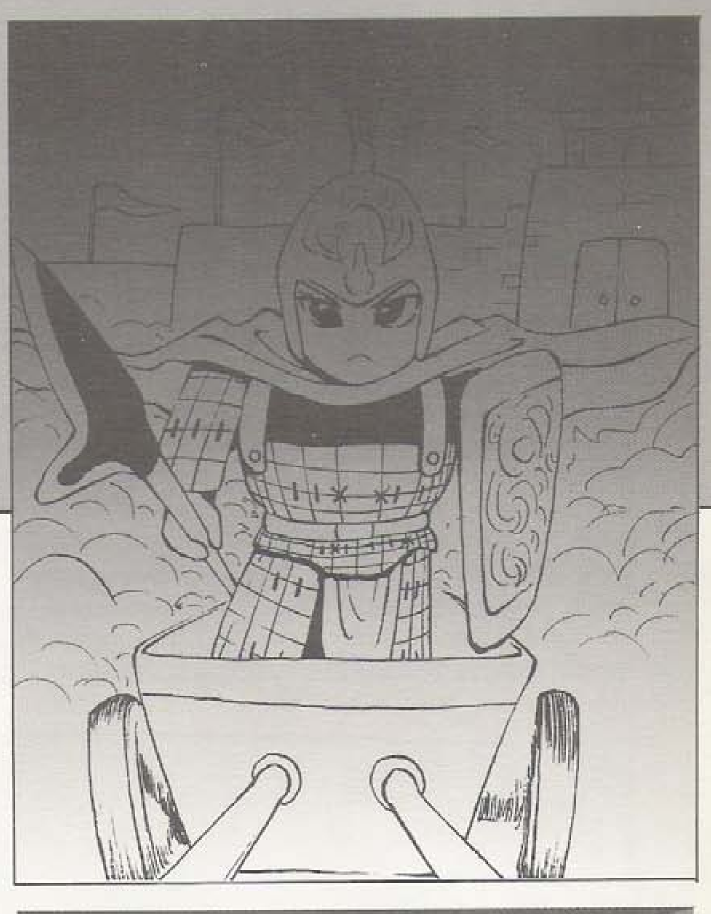
!!

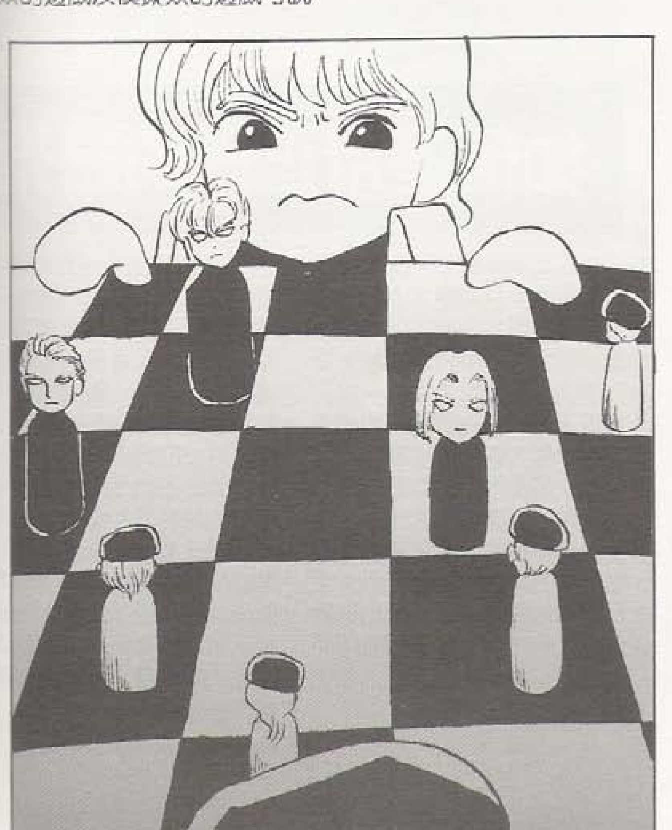
兩位客官，
請進！

如何？

戰略遊戲概說

說起電視遊樂器，它的發展歷史也已經有十餘年了，從最早期的阿羅士一代、任天堂，到如今的阿羅士五代、及超級任天堂、ＰＣ等等，隨著遊戲硬體的進步、軟體製作經驗的累積及玩家們的需求，電視遊樂器的軟體內容，也由原有的射擊遊戲、動作遊戲，漸漸的發展出一些多元化的遊戲種類，如角色扮演類型、益智類型、冒險類型及模擬類型。在這衆多的遊戲之中，角色扮演類的遊戲及模擬類的遊戲可說是當前遊戲的主流，華麗的畫面固然是吸引玩者的原因之一，但眞正能讓玩家們著迷的，還是它們感人的劇情設定，有些遊戲爲了使玩家有親切感，或者是投入遊戲中，更是以一些大家所熟知的故事結構爲主題來進行遊戲，例如三國志、超級機械人大戰、銀河英雄傳說等。而模擬遊戲，則更增加了所謂的「鬥智」要素，謀略的運用是玩這一類遊戲的最主要關鍵。





呆板的遊戲設計會令人大失所望

由於受到了基本上的硬體限制，再加上製作者並不一定就是玩者，（而且是高手），所以在一般的模擬遊戲中，電腦的行軍佈陣及攻擊，難免有些呆板及死角，例如：不會適時的掩護隊友逃命求生，或者是只要攻擊範圍內有人就立即對其攻擊，一點也不考慮是否會有陷阱，或者是積蓄兵力作定點突破。這一些，都難免令一些玩家失望，因爲只要重覆的佈下誘餌，很容易的便能獲得勝利。不過希望各位玩家不要失望的那麼快，因爲模擬戰略遊戲並不是局限於人對電腦的一種遊戲，它還有一個可以說是角色扮演遊戲很難做到的遊戲方式，那就是人與人的對戰。人對人與對電腦的對戰，雖然說只是對手上的一種不同而已，但其間的差異卻有天差地別之大。就行軍佈陣而言，只要你佈下誘餌，即使是相同的情形，電腦也絕對會上當。而人與人的對戰就不是這一回事了，相同的陷阱，幾乎是不能重覆使用的，不然很容易的便會被人發現破綻，甚至於那些手腕較高明的玩家，還會利用你的陷阱來坑你自己，當你在暗笑別人踏入了自己的圈套時，別忘了看看四周，因爲你也可能已經踏入了別人的陷阱而不自知，正如同中國的一句俗語所言：「將計就計」。

棋逢敵手才是遊戲令人愛不釋手的關鍵

眞正的戰略遊戲的樂趣，是在於所謂的棋逢敵手，兩個實力相當的人之對戰，不論是兩個高手或兩個生手都是相當有趣的，兩個生手間的對戰，你可以看到所謂的擺烏龍大賽，有些烏龍甚至於是你想都不曾想過的。至於高手與高手間的對戰，則觀戰者也須有相當水準，否則眞是近視眼戴老花眼鏡——片茫然，高手與高手的對戰，經常是一個步伐需要花上半天的時間，因爲他們要設陷阱，不止是一層的陷阱，同時還須要避開敵人的陷阱，有時爲了讓敵人上當更是使盡渾身解術，坑、矇、拐、騙，無所不用，就以筆者親眼所見的一次生產基地攻防戰爲例：首先，在這裡要說明的，這是一場不公平的對戰，也能說是一場公平的對戰，因爲紅方一開始的地形位置及配備，可以說是差了藍方三～五倍的軍力差異，這是非常不公平的，可是由於走紅方的人是高手中的高手而藍方則實力平平，所以一平衡起來，也能算是公平了，這是我們這些人的玩法，以設定上的不公平來彌補人爲能力的不公平，以求得一開始的平衡。現在，廢話少說，稿費少騙，進入主題吧！由於紅方處於一開始的不公平，以至於處處挨打眞是慘不忍睹，別看紅方的玩者急得要命，其實那可是爲了引人上當的一種陷阱。終於，藍方攻到了紅方的防衛底線，一個位於前線的生產基地，只要這個基地一陷落，那麼紅方的防衛線便徹底的崩潰了。此時，紅方在基地的前方，佈起一層層的防衛網，卻「不小心」的漏了一個洞，讓防衛網成了破網，爲的是讓藍方在發現了「破綻」以後，以爲有機可乘，便投入前線全部的精銳部隊來攻佔這個生產基地，當然這還要配合紅方玩家的優良演技，否則要請人家上當，也不是那麼容易的。只見紅方玩家，在藍方發現了「破綻」後，又是哀聲嘆氣，又是破口大罵，其演技堪稱一絕，終於藍方受不了誘惑，跳下了陷阱內。在紅方巧妙的利用「遊戲特性」的埋伏下，藍方此次對基地攻擊的部隊遭到了全滅的命運，共計損失了大型戰艦7艘、戰鬥機動兵器被擊毀約40台，在戰場的前鋒部隊可以說是損失殆盡，剩餘兵力已不足與紅方對抗，而後方部隊雖有不少，然而鞭長莫及，遠水救不了近火，只能任由紅方在前線擴充勢力。等到援軍趕到時，紅方氣候已成，藍方雖想力保不敗也沒辦法了。





如何運用正確的略術

前述的對戰，是在超級任天堂卡帶ＳＤ鋼彈Ｘ上進行的，紅方是充分的利用了這個遊戲的特性，才能得到勝利，例如水中兵器在水中可以一次打掉敵人好幾台相鄰在一起的陸戰用兵器，或者利用戰艦砲擊再以一打多等。然而最重要的，還是「正確的戰略」，以筆上文章來描述，實在無法表達對戰時的精彩於百分之一，那種巧妙的配置埋伏，及對戰者兩人間利用對方心理弱點的作戰，沒有親眼看見是無法體會的。

由前述可知，在戰略遊戲中勝負完全是取決於各人的智慧，還有就是要能了解遊戲的特性。可是在遊樂器中的戰略遊戲何其之多，而且它們還各有特色，又如何能去全部了解？其實各位玩者們大可放心，因爲戰略遊戲雖多，然而除了某些較爲特殊的遊戲之外，其實各個遊戲之間依然有其共通性的戰略存在，只要玩者們能眞正的捉到要領，要以一通百並不是什麼難事，以下就讓區區在下爲讀者介紹一些戰略遊戲中的通則及特色。

知己知彼百戰百勝

首先要先爲讀者介紹的是一般戰略遊戲間應注意的事項。正所謂知己知彼百戰百勝，要玩一個遊戲，就必須知道自己的兵器性能以及特性，才能決定要怎麼運用它們去攻擊或者是防禦，以達到最好的效果。

兵器的性能，一般而言是指兵器的速度、移動力、防禦力、攻擊力、命中率、迴避力等，依個人所使用的戰略不同，這些能力的重要性也有不同的順序。

速度：速度在每種遊戲中的重要性各有差異，因爲這與每個遊戲的遊戲設定有關。如大戰略之類的遊戲，它所採用的損失計算方法，是一個單位內有十個小個體，一旦先被攻擊的話，單位內的戰鬥個體減少，戰鬥力也會低落而造成反擊能力的不足，但如果是在萬王之王類的遊戲，它們的每個單位只有一個個體，損傷是以減少ＨＰ爲計算方法，而攻擊的先後順序，並不影響攻擊力，所以相形之下速度就沒那麼重要了。另外，在一種較爲特殊的遊戲型態，例如說ＳＤ鋼彈Ｘ或ＧＸ中，該類的遊戲其戰鬥方式是動作加射擊，此時的速度代表了戰鬥單位在戰鬥中的靈活性，是最重要的一種能力。

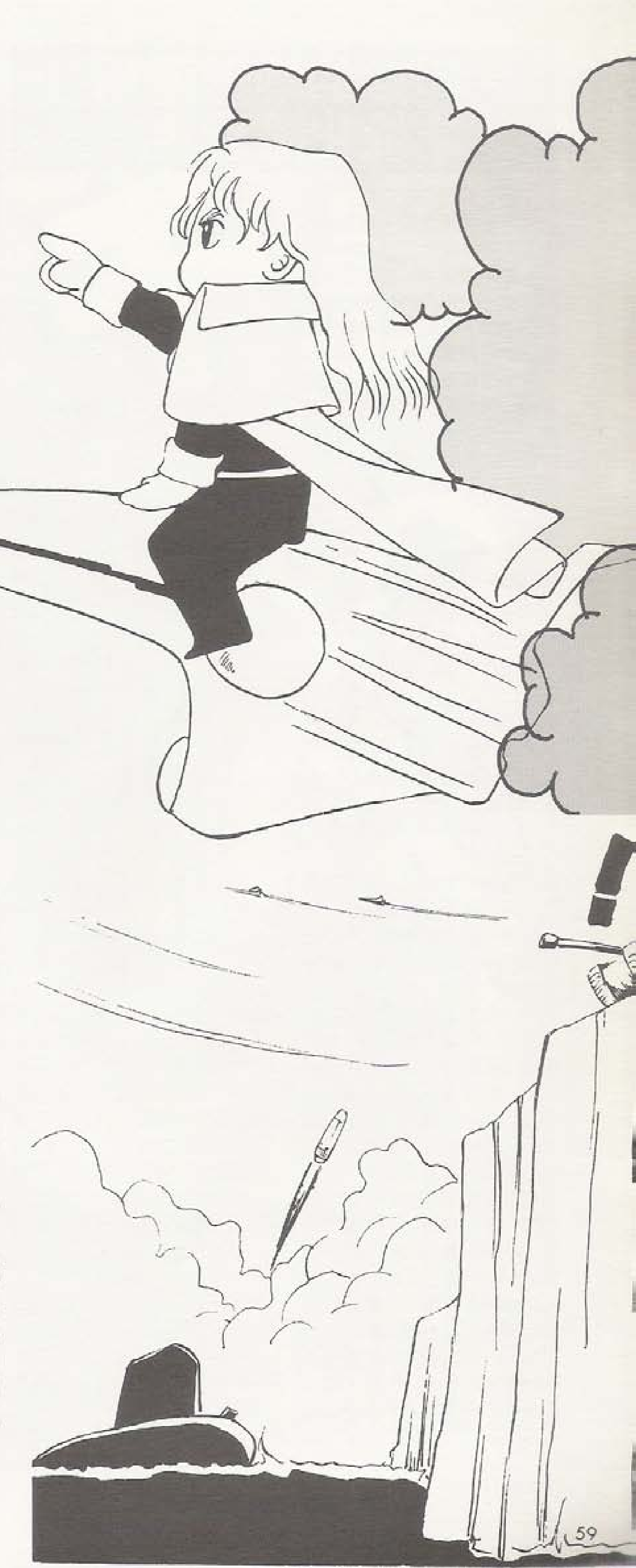
移動力：移動力是指戰鬥單位在地圖上，一回合內所能移動的距離，是影響這個戰鬥單位的「戰略價值」之最主要因素。因爲只有高移動力的單位才能運用出奇襲、對夾、包抄之戰略，所以一般較有實力的戰略型玩家是很注重這項能力的。

攻擊力：一般的玩家都很注意這項素質，因爲它是戰鬥過程中決定勝負的關鍵，決定給予敵人多少創傷。

防禦力：與攻擊力相同，都是戰鬥過程中決定勝敗的主要因素，但不知怎麼的，它總是不比攻擊力來的讓人重視，其實這兩種素質是一樣重要的，攻擊力高者利於短期內的大舉攻勢，能一次消滅大半敵人使敵人喪失反擊力，防禦力高者利於長期戰鬥，由於防禦力高損失少較易於補充，而且由戰鬥中累積的經驗值更能提升其作戰能力。

命中率：再高的攻擊力，若是打不中敵人也是白搭，這麼說來命中率很重要了喔？其實不然，除了在某些重要的關鍵時刻，要自己的戰略能有高度的成功率，要使自己能正確的掌握戰況外，其他時候的戰鬥，命中率只要不低於70～80％以下也就可以了。

迴避率：跟防禦力一樣是保命的要件，不過並不像防禦力那麼實在。不過，只要迴避率能高到某一程度時，它卻比防禦力來得有用，因爲防禦力再高打到了難免也會受損，而迴避率卻能使你正確的躲開敵人攻擊而不受損傷。



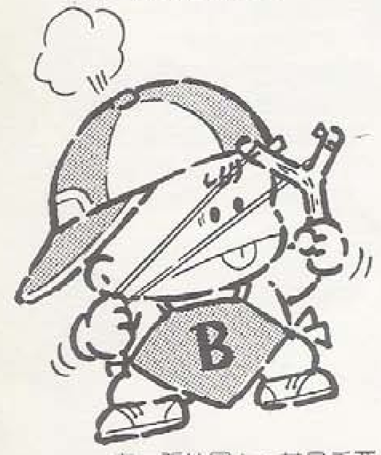
巧妙的地形運用才能化險爲夷

接在兵器性能之後，要爲大家介紹的是地形、地利的掌握及利用。

地形及地利，並不是光指地圖上小方格內所代表山地河流之防護力，而是指在整張地圖中，在何處聚集兵力可以以一控多分斷敵人的戰力，在何處可以做爲堅守之據點以阻擋敵人優勢兵力的進攻，這已是一種較爲戰略化的學問，而不光是在比兵器的優劣。

戰場之變化，可說是變幻莫測，其對應之方式也各有巧妙不同，乘勝追擊談何易，死裡求生又何難，筆者是戰略遊戲的忠實崇拜者，歷經了數百場大小戰役，可說是每次遇到的情況都不相同，但只要能捉住要點，沈著應戰，除非眞的是回天之術，否則沒有打不開的難關，只要能舉一反三，戰略其實眞的並不是一件難事。





在一張地圖上，其最重要的位置，莫過於地圖的中心點，當然，配合著地圖上不同的地形配置，戰略要地的位置也多少會有更動，甚至一分爲二成爲一種環環相扣的連環陣也有可能。因爲變數過多，實在無法全部說明，但可告訴讀者的是，與敵人的交戰點要儘量的遠離自己的基地，以免在戰況不利之時被敵人乘機攻陷基地。另外，兵力的佈署，不宜太過集中也不能太過分散，最好的方法是能將兵力分成二至三個集團，集團與集團之間最好能成爲一種三足鼎立的形勢，且集團與集團之間務求能相互支援，如此一來，敵人一旦攻擊了一個集團則必也遭另外兩個集團的反擊，而且，敵人在攻擊我方集團後，必有損傷，本身的陣式也會亂掉正好可以將它消滅。

要能守住一條防線是件不容易的事，它必須利用地勢及地形才有可能完成。所謂的地勢，即是指所謂的谷、隘口等敵人無法一次發動大規模攻勢的地勢，是一般人比較能運用的；至於地形的運用，則有較高的難度，那是在無地勢掩護下，不得已才用的方法，爲什麼說這是不得已的方法呢！因爲所謂的地形利用，是運用相對地形的連接如海洋接山丘或陸戰用地形等情形，以水上兵器不利上陸作戰而陸上兵器又不利過水的類似情況，以適應於地形的兵器防守，但如此一來則自己也不能越過這相對地形發動攻勢。所以說，這是不得已才用的方式。





本土主機命名贈金大行動

一、**條件**：凡關心咱台灣本土電玩發展之仁人志士請即刻報名參加。
二、**方法**：請再名信片上填妥您所喜歡的主機中文名字（可不限一組）寄新店市寶橋路二三五巷一弄二號八樓敦煌科技企劃組收。
三、**活動期間**：８４／１０／１３至８４／１２／１３止，以郵戳為憑。
四、**獎品**：凡錄用者獎金１０萬元，（相同者共同平分）另普獎２０名（抽籤決定），每名A’ｃａｎ主機一台。
三、中獎名單於１２／３１日前公佈在本特輯上。

A'can

提供最新軟體出卡日期

新卡發行表

發售日	遊戲卡名	種類	廠商	容量	定價
10月25日	福爾摩沙大對決	PZG	鉅崴科技	8M	$790
10月25日	三國志武將爭霸	ACT	熊貓軟體	20M	$980
10月25日	音速飛龍	AVG	鉅崴科技	16M	$980
10月25日	邪惡之子	RPG	敦煌科技	16M+BB	$990
10月25日	超級中華職棒聯盟	SPG	全崴資訊	16M+BB	$1100
11月	賭霸	ETC	敦煌科技		未定
11月	光明戰史	RPG	精訊資訊	24M+BB	未定
11月	嘻遊記	AVG	敦煌科技	16M	未定
12月	非洲探險	ETC	熊貓軟體	8M	未定
12月	地心歷險	A.RPG	台軟科技	12M+BB	未定
12月	叛星	SLG	宏申資訊	12M	未定
96年	貓球防衛隊	STG	鉅崴科技	16M	未定
96年	鳥籠院	ACT	敦煌科技	20M	未定
96年	雷霆機動隊	STG	弘煜科技事業	未定	未定
96年	恐龍戰記	SLG	敦煌科技股份	16M=BB	未定
未定	阿Q連環炮	ETC	全崴資訊股份	12M	未定
未定	暴走族之戀	SPG	敦煌科技股份	8M	未定
96年	魔棒撞球	SPG	敦煌科技股份	8M	未定
未定	王八妹	STG	鉅崴科技	未定	未定
未定	英雄戰記	RPG	漢堂國際資訊	未定	未定
未定	爆爆動物園	ACT	敦煌科技股份	未定	未定
未定	快樂動物園	ETC	右將電腦	未定	未定
未定	惡魔島	ACT	傑克豆資訊	未定	未定

231

台北縣新店市復興路45號6樓

電視遊樂雜誌社（企劃部）收

廣告回函
台灣北區郵政管理局登記證
北台業第2680號

■本回函僅限台灣地區使用■

郵資已付 免貼郵票

寄件人：
地址：
電話：
性別：□男 □女 年齡：
職業：□就業 □在學
目前學歷：□國小 □國中 □高中高職 □大專以上
填表時間： 年 月 日

①本特輯您是由何處購買
地方(店名)：

②您購買遊樂器刊物大都是在那些地方

③您家附近有那些在還沒賣A'can的電視遊樂器專賣店
店名： 電話：
店名： 電話：
店名： 電話：

④對本特輯的編排您覺得如何
□相當滿意 □還可以 □就完全自製的特輯已經不錯了 □有待改進

⑤對本特輯的單元設計您覺得如何
□相當滿意 □還可以 □就完全自製的特輯已經不錯了 □有待改進

⑥就目前而言您對A'can主機的印象如何
□相當滿意 □還可以 □就完全自製的主機已經不錯了 □有待改進

對本特輯您有什麼建議：

一字千金贈獎用回函表格

請您用簡單的字句對國人的電玩文化打一劑強心劑

■要我們出好書，是您的權利，問卷就是您的力量，也是我們的方向■

■個人資料

①您接觸遊樂器（電動玩具）的時間有多長 ________ 年

②您的零用金（扣掉食衣住行）一個月平均是 ________ 元

③您一個月平均用在遊樂器硬體（主機、週邊），軟體（卡帶、磁片）資訊（雜誌、報導和其他刊物）的錢是(1)硬體 ________ 元 (2)軟體 ________ 元 (3)資訊 ________ 元

④您的第一台主機是 ________

⑤您購買主機大多□向父母開口　□自己存零用錢　□自己的賺錢或打工　□賣主機或軟體

⑥您平均一個月會購買幾款軟體 ____ 款，以那種主機爲最多 ____ 而您買軟體是□向父母開口　□自己存錢　□自己賺錢　□軟體交換

⑦父母（長輩）對您買和玩電玩所抱持的態度□一起同樂　□不聞不問　□條件交換　□極力反對

⑧在購買軟體時您會有那些考慮重點□雜誌的介紹　□遊戲開發單位　□遊戲發行廠商　□前作系列　□朋友介紹　□價錢　□店家介紹　□遊戲種類　□其他　（依考慮順位填寫）

⑨您目前擁有的主機有□FC　□PC-E　□MD　□G.B　□G.G　□SFC　□PC-SCD　□SNK　□MD-CD　□IBM-PC　□PC-9801　□G.T　□A'can　□GAME MATE　□PLAY STATION　□SEGA SATURN　□PC-FX　□32-X

⑩您最長開機的主機是□FC　□PC-E　□MD　□G.B　□G.G　□SFC　□PC-SCD　□SNK　□MD-CD　□IBM-PC　□PC-9801　□G.T　□A'can　□GAME MATE　□PLAY STATION　□SEGA SATURN　□PC-FX　□32-X

⑩您接著計劃購買的主機是□FC　□PC-E　□MD　□G.B　□G.G　□SFC　□PC-SCD　□SNK　□MD-CD　□IBM-PC　□PC-9801　□G.T　□A'can　□GAME MATE　□PLAY STATION　□SEGA SATURN　□PC-FX　□32-X　□VIRTUAL BOOY　□ULTRA 64　（依順位填寫）

⑪您平均每天玩遊戲的時間 ________ 小時

■產品訊息

①您曾經買過尖端出版的電玩刊物或產品□有　□否

②您買過□電視遊樂雜誌　□電視遊樂報導　□GAME天堂　□攻略月刊　□勝利小子　□特輯系列　□攻略本系列　□其他　（可複選）

③您買期刊雜誌的習慣是□每期都買　□特定的消息才買　□偶爾買買　□看攻略才買　□從來不買期刊

④您會每一期都買的期刊有□電視遊樂雜誌　□電視遊樂報導　□勝利小子　□GAME天堂　□攻略月刊　□其他　（可複選）

⑤您對買期刊其用意是□得知遊戲的新訊息　□看攻略　□注意業界的動態　□收集漫畫　□硬體情報的知識　□爲和同學有共同的話題

⑥您有買過本公司所出版的攻略本或特輯系列□有　□沒有

⑦您買攻略本會因爲□出版社　□將遊戲破關　□封面　□封面文案　□封面圖　□主機　□遊戲內容(種類)　□因爲遊戲有名　□純收集用　□有玩的才收集　□價錢合理　□其他　（可複選）

⑧您認爲一本25開128頁的攻略本定價才合適□150以下　□150元～180元　□180元～200元　□200元～220元(請考量一下現實狀況)

⑨對買本公司的特輯是因爲□每一本都收集　□有玩及有主機才收集　□便宜的才買　□朋友介紹　□封面圖的吸引　□被封面文案打動　□爲某個特別單元　□因爲前集有買　□其他

⑩您對刊物的閱讀習慣是□從第1頁看起(包含廣告)　□從頭看起但跳過廣告　□先看某特定單元　□先看目錄再找特定的單元看

⑪您對期刊的處理是□看過後好好的保存　□看玩後再借朋友看　□看完後如有攻略才保留　□看完後隨手丟

⑫您對回函的處理□細心的填寫後每期都寄　□細心的填寫偶而寄　□看過就算了　□先看有沒有辦抽獎　□其他

⑬如果我們推出電玩漫畫雜誌您會□一定要做　□可以試試看　□都可以　□最好不要

⑭對於市面上的電玩軟體所衍生出來的週邊產品，您比較有興趣的是　□音樂CD　□貼紙　□布玩偶　□海報　□模型　□畫冊　□漫畫　□小說　□各式文具　□其他 ________（請依喜愛度填寫號碼）

⑮對玩遊戲看攻略您抱持的態度是□一定要　□文字類遊戲　□過不去的才需要　□不需要

⑯您對雜誌報導的遊戲訊息的信任度□100%　□80%　□50%　□50%以下


軟體廣角鏡
邪惡之子
福爾摩沙大對決
超級光明戰史
1995超級中華職棒
三國志武將爭霸
地心歷險
音速飛龍
三角習題
嘻遊記
收錄隨主機發售的數款遊戲
以最直接的角度加強玩家們對遊戲軟體的深層認識。



邪惡之子

A'CAN 對應的「邪惡之子」是款高水準的強力RPG，在此告訴讀者的是從組合方式到如何快速進入遊戲世界的完全解析。



RPG

廠商：敦煌科技／容量：16M／價格：NT990

發售日期：10月25日／©敦煌科技

多變的絶妙搭擋

玩家最關心的是「邪惡之子」的品質與遊戲設定程序，基本上是採「太空戰士外傳」與「太空戰士IV」的印象感受，精彩的中國世界奇幻美景與美妙的音響效果搭配，保証會讓你大吃一驚。而且全部是中文對白，人人都看得懂，這下子不用再翻日華大辭典囉。



▲遊戲的品質真不是蓋的。



◀相信各位玩家對「太空戰士IV」的遊戲印象還感覺到很深刻，「邪惡之子」有不輸它的壯觀場面喲！



背景故事

STORY故事

在天變五禍出現之際，擁有無比黑暗力量的邪惡之子降臨了人間，他將燒盡世界所有的一切且無人能阻擋，究竟誰能改變這個局勢，阻止邪惡世紀的來臨呢？長途且艱辛的冒險之旅終於展開了…。



天變的發生
伴隨著突然的旅程……

首先要熟悉遊戲指令基本規則！

遊戲一開始，就從純中文的操縱指令下手吧。剛進入「邪惡之子」的世界時，一方面幫助自己熟悉各種視窗開啟下的對應指令功效，一方面瞭解其組合方式，很快的就可以開始冒險了。當然囉，這和敵人作戰的謀略技巧可扯不上關係的。



▲掌握遊戲指令的基本規則，乃是致勝的關鍵唷！

移動地圖畫面



一般地圖畫面



戰鬥畫面



●隊伍調整是使用十字鈕左、右來移動角色，第一線應選擇攻擊力強的角色，而後排的防衛，應選擇防禦力較高的伙伴。

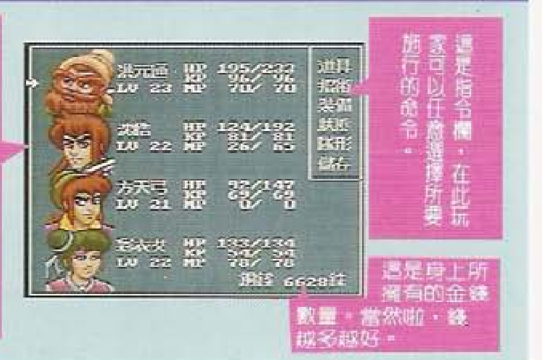
隨時隨地、確認主角們作戰與成長的現況！

在提高等級時，要確認一下主角成長的各項數值極限。在進行戰鬥中，敵我雙方的作戰形態也得仔細留意。「邪神之子」在等級提昇時，生命值、法術值都會提高且補滿，活用此一特性就能過關斬將、無所不能。



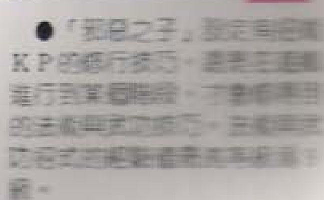
▲隨時確認主角的現況較好。

主視窗



戰鬥視窗





這些重要人物已經等你很久了！

下面介紹的出場人物是玩家在冒險旅途中所遇見的角色，這些人是不是都是朋友，會不會有的是敵人？還是中立派、或者是城牆上的草一風吹兩邊倒？這就全靠玩家用心去體會了。在冒險的途中能有同生死，共患難的伙伴出現，是一件挺重要的事，可不是嗎？







芙蓉

女　20歲　AB型
165公分　49公斤

個子不高的嬌俏女孩。她是個獨力自主又極富正義感、處事嚴謹的無敵女英雄。獨門絕活是「拈花手」與「千蛇棍法」，喜歡幫助弱小的她最喜歡喝凍頂烏龍茶。在本款遊戲中，她可是一位不可多得的好幫手。



沈皓



男　19歲　A型
173公分　62公斤

是個英俊型的小帥哥。個性溫和、思想成熟穩健，他的負責任態度與凡事沉著勇敢面對的行為吸引住無數美少女的暗戀。苦練的祖傳秘招是「五行拳」和「流星劍法」。沈皓就是玩家的化身，所以你的想法與冒險方式決定了「邪惡之子」的世界觀。

方天弓



男　17歲　B型
175公分　68公斤

毛毛躁躁，少不更事的小鬼頭。處理事情時除了缺乏妥善計畫外，更因衝動的個性而使問題更加複雜化。天生臂力驚人，是個善長遠距離攻擊型的好戰士。其擁有的招術是「穿楊劍法」，喜歡跟在主角後面呆呆的走來走去，最愛吃的食物是牛肉麵。

彩衣衣

女　16歲　B型
162公分　46公斤

大眼睛的神秘小姑娘。由於常常有驚人之舉，因此總叫人猜不透，摸不著其心思。善長使用「青萍劍法」以及「飛石術」，喜歡唱歌和喜歡吃水蜜桃（跟電影「蜜桃成熟時」不知有沒有關係？）。



洪元通

男　42歲　O型
181公分　82公斤

強悍過人的鐵血中年漢子。老成持重、心思細密的他，處理事情可是有條不紊。平生苦練而成的「鷹爪功」、「八卦刀法」和「五雷法」威力有如千軍萬馬。最喜歡的菜餚是清蒸鯉魚，如果再來一點「陳年高粱酒」，他會說太幸福啦！





呼爾穆珠



女　18歲　B型
170公分　53公斤

性格開朗、處事乾淨俐落的妙齡女子。心直口快的她非常喜歡和小孩子遊玩，擁有的必殺技是「穿雪刀法」、「連環劍法」、「導氣術」和「護身咒」。最喜歡吃的東西是各類應時的新鮮水果。

神秘人物



男　34歲　O型
183公分　85公斤

是妖魔鬼怪地盤上的謎樣人物。武功極高的他，行動更是變幻莫測，使起「金剛手」和「風雷斧法」讓人膽顫心驚，是個惹不起的神秘人物。

丘道人

男　58歲　O型
176公分　65公斤

光憑嘴巴就可以〝毒〞死人的尖酸刻薄老道士。雖然品德欠佳，但施展起法術來，可是驚天動地、鬼哭神號的呢。專門技巧是「流星劍法」、「十字槍法」、「禦劍術」和「元神法」。喜歡穿深色且乾淨的道袍，對於新鮮的羊腿肉煮豌豆百吃不膩。

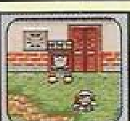


利用城市鎮進行各項補給！



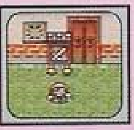
城鎮中有防具店、武器店、藥店、酒館、客棧和雜貨店等各種形形色色的商店，每個店裡都有各具特色的東西，而且有最有效和最具威力的東西，不過未必所有角色都能裝備。故在購買之前，玩家最好先確認一下自己角色的特徵吧！

防具店



盾、鎧甲等防身裝備的販賣店。護具中最有效的是鎧甲、其次是盾，手頭較緊時考慮先買鎧甲比較妥當。

武器店



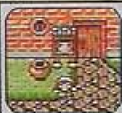
刀、劍等兵器的販賣店。越往內地深入價位越高，不過威力也更可怕。在購買武器時也要注意角色們是否能裝備。

藥



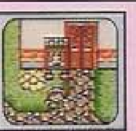
藥草、運功散等補充體力的藥物專門店。是不是有販賣狗皮藥膏或專治頑癬、香港脚的特效藥，就不得而知了。

酒館



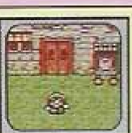
尋歡作樂的場所。可以在此處打聽各種道上的消息，沒事和酒客打打屁、聽聽那些牢騷話，也不錯唷。

客棧



休息和睡覺覺的地方。在這裡玩家可以把流失的ＨＰ及ＭＰ數值補充回來，可以吃飯飯，也可以解決人生三急之一的尿急。

雜貨店



皮帽、飛石符等雜七雜八日常用品店。和時下的便利超商一樣，採24小時營業，沒事到那逛逛喝上一瓶康貝特Ｐ，喝了再上路吧。

突然展開的旅程背後是…？

鉅細靡遺的劇情



▲啊！玩家的前途似乎危機四伏，怎麼辦才好呢？

火團般的血流星飛越過平靜湖水倒映的小鎮，急促的腳步聲督促著「沈皓」前往「清江城」為父送信，那信的收件者「張看」又是何許人物？小跟班「方天弓」滿臉喜悅地、蹦蹦跳跳跟在其後，離開「牛家橋」的這 2 個涉世未深小鬼頭，面對的又會是什麼樣的重重困難，開始為這兩個小傢伙擔心了吧？

「邪惡之子」是純中文化的軟體，它和一般正統ＲＰＧ單純內容不一樣，而是在遊戲的過程中，特別著重於劇情的內涵表現。隨著故事的向前進展。玩家心中隱藏的壓力就會不斷的突顯出來，面對那一連串突來的邪魔阻擋事件，玩家又該如何去面對那毫不可知的未來呢？剪不斷、理還亂的感情困擾，沈重的使命壓力感，緊迫著玩家向遠方不停的邁進。一個受惡運詛咒的少年，又將如何才能改變他的命運？這就是「邪惡之子」的世界，玩家的這一趟冒險之旅是悲還是喜呢？值得深思啊！



▶啊！做了一個奇怪夢？



◀快！事不宜遲，趕快趕過去吧！



▲背著沉重的包袱展開旅行的少年，前途將看好嗎？

擺脫不祥命運的少年郎

和傳統式的角色扮演遊戲風味完全不同的是，「邪惡之子」中的主角是在莫名其妙的情況下，被推向了一個命運的懸崖邊緣，被迫去面對他受詛咒的年輕生命。隨著冒險時光的流逝，主角體內暗藏的邪惡思想慢慢的顯現出來，當主角感到彷徨不安時，他心中的複雜情結和現實世界中的你、我又有何差別呢？在日常生活中誰又不是時常為內心的那股善與惡力量而糾纏困惑不已呢？

◀啊！遊戲中的主角真是偉大！他必須克服心中顯現出來的徬徨不安？



◀告別父母後，主角啟程了。

▶到這裡將會得到一把劍。



▼凡事得認真一點，不行這樣喔！



令人會心的對白字句

當玩家費盡了千辛萬苦在同伴協力下終於將「闇冥之王」給解決掉，大魔王在被毀滅之際放聲吶喊道…「今天你們真的打敗了我嗎？到了明天你們內心的恐懼仍然會再創造出一個魔王來的。只要你們一日不敢去面對自我，那麼我將永遠都存在。」這真是令玩家為之沮喪。



▲對白的內容深具意味。

從上面的事實來看，「邪惡之子」的世界中實在是沒有什麼正與邪之分的，在主角剛剛踏出家門的不遠之處，主角和他的小跟班「方天弓」會來到維繫南北必經要道的小驛口—白河道。在白河道的小茶館中主角會和路過的旅客聊天，其中有位強盜講的話頗令人心酸，他說：「妖魔鬼怪有什麼可怕，最怕的還是邪惡的人心」。在這個旅人休息的驛口上方有座莊嚴肅穆的古寺，主角若誠心拜佛之餘，想必會去抽隻籤一卜吉凶。這隻籤一到老和尚的手，老和尚就會憂心忡忡表示此乃下下籤也。如果玩家因困惑或是不服氣的心態下再抽一隻籤呢？老和尚會嚴肅地說道：「求籤乃是一件很慎重的問神儀式，怎能如此地當做兒戲？不合你的心意就再求一次呢？」



▲在遊戲中將會出現各式各樣有趣的對白，有的雖然對遊戲沒有直接的幫助，但卻能博君一笑，相當地有趣。

「邪惡之子」中的人物對白、主角的心靈告白會不斷地衝擊玩家的情緒，很明顯地被打敗的「闇冥之王」所說的那一番話正是你我最不敢去面對的事實，這也是人性中最脆弱的一環。那麼玩家這趟的冒險旅行面對的真正敵人又是什麼的呢？難道是自己的一顆心嗎？「邪惡之子」的感性世界值得你我細細品味，請勇敢地幫助主角向前，這是一趟玩家心靈成長之旅，玩家還請慢慢地走。

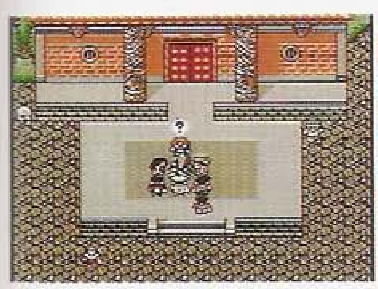


▼其中也有跑龍套式的對白。



為台灣電玩文化而默默貢獻的人致敬

「邪惡之子」是A´CAN國產16位元硬體對應的首款RPG遊戲，玩慣日式RPG遊戲的玩家或許會為其類似「太空戰士」的畫面構成而有話想說，不過也請玩家想想「太空戰士」類型的畫面，日本軟體一窩蜂情況下推出了有幾款？最重要的還是遊戲內容的價值對不對？在「敦煌科技」的用心努力下，「邪惡之子」對人類心情起伏的捕捉、感情的表現竟是如此地細膩，輝哥這回可真的心服口服了。「敦煌科技」還想告訴玩家什麼呢？別再發呆了，任務是前往「清江城」找那個叫「張看」的陌生人，別說只是送送信，好多伙伴正等著與你一起冒險呢。那麼出發吧！





別讓這些伙伴失望喲！



▶一位熱心的讀者，看完其他期刊有感而發的寄來這張圖，表示對其中文軟體的支持心，我們代表軟體公司感謝您。



非洲冒險

這款遊戲是最適合全家一起玩了！不過，可不要玩到最後手足或好友翻臉了！那可就不好玩了！


云云

ETC

廠商：熊貓軟體／容量：8M／價格：未定

發售日期：12月預定／©熊貓軟體

輕鬆的享受玩遊戲的樂趣

非洲探險雖然目前的遊戲有如天上繁星一般地多，令玩家總是目不暇給，無法一一仔細地品嘗，但儘管如此，其中能讓家裡所有成員，包括年紀輕的小朋友、來不及在自己歲月的黃金時代看到電玩的爸爸媽媽以及閒適在家的爺爺奶奶們都可以盡情享受樂趣的，卻恐怕只有TBG，也就是桌上益智遊戲了。因為，它並不需要像RPG那樣地得先了解一大堆複雜的知識，如HP、MP指令、經驗值等，再者也不需要去練就一身敏捷的反射神經去應付動作或射擊遊戲所提出的難關或頭目。所以，只要有空有閒，幾乎任何人都可能沉浸在桌上益智遊戲中，難以自拔，而這款「非州探險」正是款由國人自製開發，所採用的事件、人物及其他的一切要素皆有特殊風味的桌上益智遊戲。



▲哇！大地主出現了！



▲逢低買進，逢高賣出吧！

移植個人電腦軟體卻不亞於個人電腦軟體

它雖是移植自個人電腦版的同名遊戲，但於移植到A'can後，不但裡頭的背景、人物等畫面設計變得細緻了許多，且在事件及系統等內容上也強化了許多。對於電視上所呈現的遊戲畫面，筆者是認為比起個人電腦版上的顯示強的多，就是不知接觸過後的玩家有沒有同感。



▲好好利用土地開發！

六位趣味橫生的滑稽人物先為各位介紹兩位代表性的人物

出現在遊戲中6名供玩家選擇主角，每個都是家喻戶曉、名聲享譽國際的早期歷史英雄人物或其他影視知名人物，經由軟體公司巧妙安排下，呈現出另一種新風貌，對於這種安排，將使得遊戲內容更加有趣。



買單娜

性別：女
年齡：永遠的秘密
興趣：花錢

買單娜乃影射某位知名外國女星，電腦中所設定的性格便是花錢花得最兇，且從不顧慮帳單來臨的那天應如何應對的那種類型的人。



拿破輪

性別：男
年齡：永遠的二十五
興趣：存錢

「拿破輪」則經常是跑得最快，動作就像一陣風呼嘯而過的那種人，可是如果要他出錢買點東西，那恐怕他要考慮個好久，常常都是「守著陽光守著錢」的……等等。

遊戲系統扼要解說

至於最重要的遊戲系統，則是採用類似大富翁式的棋盤遊戲，一次可有讓 3 個人同時參加遊戲。在開始玩後，便由個人按照先前決定好的先後順序，輪流投擲釋加牟尼手中的兩顆骰子，依丟出來的點數前進，環遊過去被泛稱為黑暗大陸、蠻荒之地的非洲。而每當抵達一個國家（如阿爾巴尼亞、衣索比亞等）後，玩家便可按 A 鈕呼叫指令出現，接著用身上所有的現金（剛開始時每人都有 3 萬的現金及 3 萬的存款當資本），進行各項消費性的大投資，至於投資的項目全由玩家的判斷，盡可能投資對於自己有利的項目。



▲系統相當簡單易懂！

投資的項目包羅萬象

對於投資的項目那可是包羅萬象，令人嘆為觀止，包括有農田、開礦、旅社、賭場等四大類，可說是完全配合了非州目前特有的一切風貌。高興的話，玩家可在迦納或象牙海岸種個玉米、棉花或咖啡，或者是跑到薩伊是開礦坑，挖掘金礦、銀礦、油礦等，找尋一夜致富的大好機會，甚至於要是真的那天不爽，想當名開拓客，尋找誰都注意不到的商機，還可以溜進上伊塔等一大堆超級名不見經傳，地圖上也看不到的迷你小國去開家旅館，專收過路人的旅費以謀求生存……因此遊戲中的變化可以說相當地多，每位玩家都可配合自己的喜好及個性來選擇自己經營的方向。



▲要慎選投資的物品。



▲哇！好貴的過橋費！

每次遊戲的開始都會有不同的感動

跨越非進洲的路，進行一場沒有一定過關規則的遊戲，就是沒有一定的過關規則，因此每次玩幾乎都可讓玩家得到截然不同的感受，並令人忍不住地會有欲罷不能的感覺。另外，潛藏在各地的事件內容更是多采多姿，精彩絕倫。就好像大富翁中的「命運、機會」一般，有著無數的未知數，有的會令玩家們驚喜、雀躍，有的會令玩家由最樂一下跌到谷底。



▲真好運！糧食降價了！


▲運氣不好！偷東西被抓了！

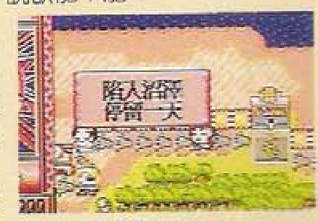
在非洲探險中沒有不可能的事

對於非洲歷險的遊戲裡，常會有不按常理出招的情形，好比玩家可能在走到某一地方時，明明就在路上走得好好的，是一帆風順、晴天萬里，出門正是合適的時候，卻偏偏會遭食人族襲擊，沒事也得住進醫院去，休養個兩三天都不能離開，像個呆子一樣地被關在醫院；或者是那一天運氣特別地好，走在路上，自己那賽過西門慶的潘安之貌被某位酋長家的女兒給看上了眼，終生不嫁他人，向來愛女心切且積極表露於外的酋長於是會送盤纏給玩家當旅費；也可能地是，正巧走到一個村莊正在鬧旱災，米糧不足，村人吃不飽飯，一向熱心助人，愛日行一善的你於是非常慷慨地，「自願」掏出腰包裡頭的錢，捐給人家當飯錢；或是出資給有心開發非洲的投資客開發土地等……軟體公司可說是出盡了鬼點子，想要讓玩家每次玩這款遊戲時都能夠盡情地品嘗到一種驚喜的快感，因此橫生的枝節可說欲罷不能。


▲連走個路都會生病！



▲連大拍賣都會發生！




▲哇！有女友又有錢及糧食！



▲可請人幫你做事！

可遊戲的國家除非洲外有將近５０多個國家和設施

再者，除非洲共將近５０個國家外，遊戲裡頭另外還設計有交易中心、補給站等輔助設施。在交易中心裡，玩家可將每年在各國所投資的農業區域範圍內所收獲的農作物賣出以換現金，當然也可類似買賣股票、期貨那樣地，直接在交易中心內，購買農作物，看準商機，等候市價因欠收而大幅上漲後再將其高價賣出，賺取差額。還有，如果有閒錢的話，補給站中所賣的彈藥、藥品、糧食等，都是值得買下，以備萬一的東西，一旦遇到了戰爭、受傷或饑荒等意外，這些東西便可派上用場，幫助玩家得以化險為夷。而且在買這種東西的時候動作一定要快，因為，雖然補給站確實是到處都設立著，但幾乎每一個補給站都只賣一樣東西，例如游擊隊軍人專負責賣彈藥、醫院護士出身的小姐專賣藥品，而糧食則是由一個看來略嫌人老珠黃的歐巴桑在叫賣，所以如果走到了卻不買，那可能要再等好一段時間才能夠再有機會買到了。



▲黑店！賣這麼貴！搶人啊！



▲可要小心的選擇了！



▲有錢好辦事，再多人我也不怕。

樂善好施



▲偶爾做做好事！也是不錯的！

過橋費的設計，增加遊戲的難度

附帶一提，它還有一種「過橋費」的設計是較獨樹一格的地方，就是說，當玩家經過非洲南邊的橋頭，大約已繞非洲半圈時，玩家必須要繳一定金額的錢給非洲，做為全洲發展經費，不屬任何人所有，如果玩家繞來繞去，就只會花錢而毫無進帳來平衡收支的話，那光是付過橋費也可能會讓玩家窮得脫褲子，最後淪入破產的命運。只要一宣告破產，不用說，那當然就要退出遊戲行列，GAME OVER了。



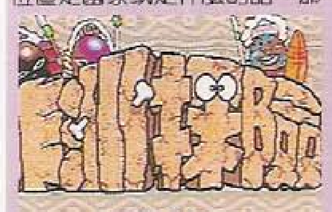
▲可向通過的人收費！

▲什麼事都有可能發生！

最適合全家人共同遊戲的中文軟體

大體而言，本款遊戲製作的繪圖水準已較原作的個人電腦版時來得鮮豔、有賣點，雖還不能稱得上是Ａ級水準的遊戲，也已經有相當的水準，但如果能在一些小地方上多加注意的話，將令遊戲更加迷人，更加漂亮，譬如在國家、補給站等地方添上不同的識別顏色，讓人更容易分辨自己所在的位置是國家或是什麼的話，那想必可吸引更多的目光，再加上，每個人在有所行動，買玉米、咖啡或開礦時，並沒有什麼特殊的插畫來營造氣氛也是一大敗筆，對玩家而言想要很快地融入遊戲之中恐怕沒那麼容易。再者，偶發事件都是多樣化地出現，不可諱言地，遊戲的製作小組確實在這上頭用了心，可是若能加上一些對戰型，如兩人互搶糧食之類的事件，或者是增加幾個可讓人在瞬間發大財的偶發事件的話那肯定將是更有看頭。還有，可行進的路線是條單行道，只能一股腦地在同樣的地方繞圈子也是讓人不由得不垢病的地方，因為這將使玩家對遊戲的自由性給大打折扣。另外，讀取速度也略嫌慢了一點，所以玩家若是想要快節奏，很快地進行遊戲的話，那八成是不大可能的，可是相對地，它的電腦ＡＩ則設計得相當有智慧，不若仿間的一些相同類型的遊戲，電腦設計得簡直像白痴一樣，毫無難度可言，根本讓人玩得玩不下去，因此這款遊戲還算是款耐玩度相當高的遊戲，雖然有前述的一些小缺點，但所謂瑕不掩瑜，整體說來它依舊設計得不錯，有它獨特的風格及特色，且平均玩出勝負所需要的遊戲時間也不算長，所以仍舊是款值得一玩的遊戲，特別是在時下TV GAME盡是日文遊戲，難以藉遊戲來達到親子交流目的之台灣，這類遊戲的出現無疑是劑強心劑。







超級光明戰史

以光明與邪惡之間的永恆戰爭爲基礎，所製作之模擬要素角色扮演遊戲，可說是「光明與黑暗續戰篇」之中文版。



S・RPG	廠商：精訊資訊／容量：24M+BB／價格：未定
	發售日期：11月／ⓒ精訊資訊

傳說的由來

邪惡與善良

在無邊無際廣大浩瀚的宇宙中，有著光明與黑暗並存的空間，就如同每一個星球表面太陽光所照到的地方，它的背面就會是黑暗，所以說光明與黑暗的存在是一體兩面，有光明的地方就會有黑暗。善良與邪惡雙方相互排斥，有時善方獲勝，但不久又會被惡方攻回，就這樣善良與邪惡的戰爭在這宇宙中永無休止循環下去。



▲由這本歷史書中所導引出宇宙永恆定則，令人深深感到永恆之無常。



魔法的王國聖克魯茲城

在某個遙遠星球，不知名年代中，曾經出現一個資源非常豐富文明十分繁榮的國家，這個國家叫作「聖克魯茲」。這是個以魔法所建立的王國，人類、怪物、精靈、三方都可在這國家中和平相處，直到有一天這王國中發生一件嚴重事情。王國中的皇家魔道士正在發明一種新的召喚魔法，就在實驗時不小心召出地底的不明魔物，這群魔道士在好奇心的驅駛下解開這地底魔物但也帶來這王國惡運的種子。解開的魔物是隻三眼巨大會施邪惡魔法的怪物，這隻魔物對這群魔道士施強力魔法攻擊，有數位魔道士不明不白死在這魔法下，眼看著即將全部被殺時，有一位小男孩發出不可思議的光芒，剎那間封印了魔物！

新一代勇者「洛特」的誕生

這位小男孩叫作「洛特」，即後來傳說的勇者。小時候，他是一位年老魔道士在森林中所救起一位受重傷不治死亡的柴夫之子，老魔道士第一次帶這六歲小男孩到王宮時，就發生此事，但也因此這樣救了大家。

由於這件事情的緣故，國王下命令所有魔道士停止有關召喚魔法實驗。就這樣過了平靜的十年。有一天，王宮的魔道士屋子內的黑暗小角落出現一個人影，像是正在找尋什麼物品似的。突然間，這個人被士兵發現了，急忙隨手抓起身旁的東西逃離王宮。逃出王宮後，他看手上所拿到的是一本不值錢的魔法書，便把書本扔在路上。一位年輕魔道士路過時看到這本書，就撿起來帶回家。他發現此書是以前所沒學過的召喚魔法，便試著研究看看。後來發覺這本書是一本邪惡的書，想停止卻已來不及，年輕魔道士在書本上的魔力所控制下召喚出邪惡魔物。



▲一本魔法書可以造福大群，也可能遺禍子孫。



▲聖克魯茲原本是個和平安詳之國，沒想到……。

暫時的和平

這邪惡魔物利用魔力改變本來善良的怪物，又從地底召出魔物，利用這些魔物來征服這世界，使得原本平靜世界陷入空前浩劫。王國派出去的士兵在魔物眼裡簡直不堪一擊，在強大魔物攻擊下，一些無辜的人民被殺害，堆積如山的屍體血流成河，慘狀到處可見。也有一些勇士向魔物挑戰，但不幸都失敗。人們每天對上天祈導，希望能有位英雄解救他們。就如人們所希望的，出現一位右手持勇者之劍，左手持勇者之盾，身穿勇者之　的年輕人，帶領三名勇士，勇敢的迎向魔物，歷經千辛萬苦，終於來到邪惡魔物面前，這時從黑暗天空中慢慢降下了六顆閃閃發光，不同顏色光珠籠罩在青年身上。青年在光珠保護下，在一連串的驚天動地激戰後，青年終於擊倒魔物，並把魔物封印在六顆光珠內，並且將這六顆光珠藏在大陸的六個地方，之後就沒人知道這位青年在哪裡，在這次戰役後一些怪物恢復正常，人們也重建了家園，不久大家都恢復以前的生活。

隨著歲月的流逝直到有一天．．．．．．．．．．．．．．．．。



▲雖然惡魔被封印了，但也不能保證它不會再逃出來。



▲光與暗之間的爭戰是一代傳一代，永不休止的。

遊戲系統之源起與企劃成型

超級光明戰史最原史的創作，嚴格算來應該是出自個人電腦版上的軟體－光明戰史，其早期的規劃上也是朝著移植的目標前進，但由於開發小組在製作的過程中，有鑑於電視遊樂器與個人電腦的顯示有所不同，因此將原先所已有的戰鬥設定改變，以增加其遊戲的可玩性與娛樂價值，而改變之後的超級光明戰史，不但內容上變的更加的豐富，並且夾帶著前些時後相當走紅的ＳＥＧＡ主機對應軟體光明與黑暗及日前發售即造成搶購的超級任天堂對應軟體魔獸大戰的威力，相信這對台灣的電玩文化，決對是一劑強而有力的強心劑。





▲你來我往打個痛快。

遊戲的進行方式

相信對於喜愛及玩過Ｓ・ＲＰＧ的玩家來說，超級光明戰史的遊戲進行方式，您一定不會感到陌生才對，沒錯超級光明戰史也採用了時下流行的操作系統，為的只是希望玩家們能一接觸就馬上上手，其遊戲中除了一般的移動打聽消息之外，就屬戰鬥的移動最為特殊。當玩家在村莊中打聽到了某些情報或戰鬥完必後，大地圖上就會顯現出新的目的地，玩家便可以進入下一個階段，進行下一個任務了。



▼平原上的移動方法是採接觸事件後才出現之即時移動方式。



▼戰鬥場景除了精細、流暢、富創新性而且非常有意思。



何謂是S・RPG

也許有一些玩家對與ＲＰＧ、ＳＬＧ都相當的在行，也相當的有認知，但卻可能對Ｓ・ＲＰＧ有些模糊，或者您懂但卻不能肯定它是什麼定位，其實不管是ＲＰＧ、ＳＬＧ或Ｓ・ＲＰＧ總括只不過是遊戲的類型分別而以，以往對於角色扮演的遊戲我們稱之為ＲＰＧ，對於模擬戰略的遊戲我們則叫它作ＳＬＧ，原本兩大類型的遊戲，相當的好區別，但最近（已有好一段日子了）兩大類型的遊戲常會出現交集的現像，所以我們就將這一類交集的遊戲稱作為Ｓ・ＲＰＧ或Ｒ・ＳＬＧ。



◀雖然在系統上與「光明與黑暗續戰篇」相似，在戰鬥上卻是全然的創新，就好像將「聖火降魔錄」、「魔獸大戰」、「夢幻模擬戰」…，再加「劍士法蘭多」的新類型Ｓ・ＲＰＧ，肯定讓您愛不釋手。

未發卡前先睹為快的第一章故事介紹　探索

在一個不靜早上，就如往常一樣，天還沒亮主角就起床練劍。在到聖克魯茲城向國王報告工作事情之前，先在路上和一些村民閒話家常。武器老闆抱怨北方貨物一直沒送來，沒法子賣武器。占卜店老婆婆親切對主角述說一些從水晶球上所浮現的景像。也有人說南方馬蘭村好久沒人來，是不是被怪物攻擊等閒語。走到酒店遇到一些朋友，經過提醒才想起國王有急事召集所有小隊長商討事情，於是匆匆忙忙走進城裡。

城內左右兩旁士兵說國王正在討論事情，要主角快點進去。走進去時看到大家都在等主角，主角這時有點不好意思。國王說召集大家來是因為在聖克魯茲大陸上最近常出現怪物攻擊旅人和襲擊村子等事件。此時一名突然衛士急忙跑進王宮內向國王報告說北方古代神殿附近出現大批魔物，好像在找尋什麼物品。於是國王命令主角到北方古代神殿調查，又派了凱伊、多爾卡、索菲亞、羅伊、加上吉斯等人同行查看。一夥人出城來到村子內買些治療受傷的藥草，再向北方古代神殿前進。在神殿路上遇到數隻怪物阻擋在路口，於是主角揮出手上長劍向怪物攻擊過去。

正所謂「初生之犢不畏虎」，不久就打敗怪物，不過我方也有人受傷，還好在這次戰役中，羅伊對所有隊員施恢復魔法，加上吉斯的長距離攻擊，索菲亞的火燄法術協助下，凱伊、多爾卡、主角能無後顧之憂的專心在戰鬥上。
對於遊戲初期登場人物的資料作第一手的報導







▲召集了城中六位勇者，前往古城一探魔物究竟之主角們，最好在進入戰鬥前先熟悉操作指令及各項能力值才能一舉成功。



主人翁		初期狀態	等級 1
種族	人類	職業	勇者
體力	22	攻擊力	5
法力	6	防禦力	4
使用武器	長劍		
使用魔法	傳送咒文		
特殊攻擊	兩次攻擊		

這是由玩家自行決定姓名及性別的角色。他（她）擁有勇者的血統，卻不因此而自滿。在加入聖騎士團之後，憑著自己的努力成為了聖騎士團小隊長。



凱 伊		初期狀態	等級 1
種族	人類	職業	戰士
體力	22	攻擊力	6
法力	0	防禦力	5
使用武器	斧頭		
使用魔法	無		
特殊攻擊	兩次攻擊		

聖騎士團裡的一名戰士，個性有些單純，在戰鬥方面能力相當強，但在感情方面卻很遲鈍。



索 菲 亞		初期狀態	等級 1
種族	人類	職業	魔法師
體力	20	攻擊力	4
法力	8	防禦力	5
使用武器	手杖		
使用魔法	火燄咒文（一級）		
特殊攻擊	兩次攻擊		

大法師歐魯西亞的弟子，是個相當頑皮的女孩，經常使用火的魔法惡作劇，令人相當頭痛的人物之一。

登場人物之各項能力數值大公開



羅　伊		初期狀態	等級 1
種族	人類	職業	僧侶
體力	20	攻擊力	4
法力	12	防禦力	5
使用武器	手杖		
使用魔法	療傷咒文（一級）		
特殊攻擊	兩次攻擊		

王城的見習僧侶，和主人翁是從小一起長大的朋友。個性溫和，對人很和善，經常使用治療法術幫助他人。

妮　娜		初期狀態	等級 2
種族	人類	職業	戰士
體力	23	攻擊力	6
法力	0	防禦力	5
使用武器	斧頭		
使用魔法	無		
特殊攻擊	兩次攻擊		

聖騎士團裡的另一名戰士，個性相當火爆，和他人意見不合時會大打出手。在戰鬥方面不輸給凱伊，和凱伊也經常吵嘴，但是卻對凱伊有好感。



吉　斯		初期狀態	等級 1
種族	人類	職業	獵人
體力	21	攻擊力	5
法力	0	防禦力	4
使用武器	弓箭		
使用魔法	無		
特殊攻擊	兩次攻擊		

王城內有名的弓箭手，由於箭術相當厲害，王城內已經沒有對手，因此自封「威廉泰爾二世」。

多　爾　卡		初期狀態	等級 2
種族	矮人	職業	戰士
體力	24	攻擊力	8
法力	0	防禦力	7
使用武器	斧頭		
使用魔法	無		
特殊攻擊	兩次攻擊		

由於一場意外使得他失去了妻子及孩子，爲此他離開了矮人族的隱藏地，來到了王城，加入了聖騎士團。他有豐富的戰鬥經驗，給了主人翁許多建議，不過他好像有些秘密藏在心中。

遊戲中初期遭遇的怪物資料

巴薩卡	體力	20
	法力	0
使用武器	短刀	
特殊攻擊	兩次攻擊	

這是主人翁一行人最初遭遇到的敵人。由於巴薩卡的攻擊力和防禦力都不是很強，所以是很好對付的。

巨魔	體力	20
	法力	0
使用武器	斧頭	
特殊攻擊	兩次攻擊	

巨魔的攻擊力和防禦力比巴薩卡略強一些，以主人翁初期的情況來說，最好不要和牠做正面的衝突。

惡魔獵人	體力	22
	法力	0
使用武器	弓箭	
特殊攻擊	兩次攻擊	

惡魔獵人的攻擊距離很遠，如果不小心進入她的攻擊範圍之中，那可是連反擊的機會都沒有。最好和她保持距離，利用攻擊距離也長的夥伴來應付。

流浪的甲冑	體力	22
	法力	0
使用武器	長劍	
特殊攻擊	一擊必殺	

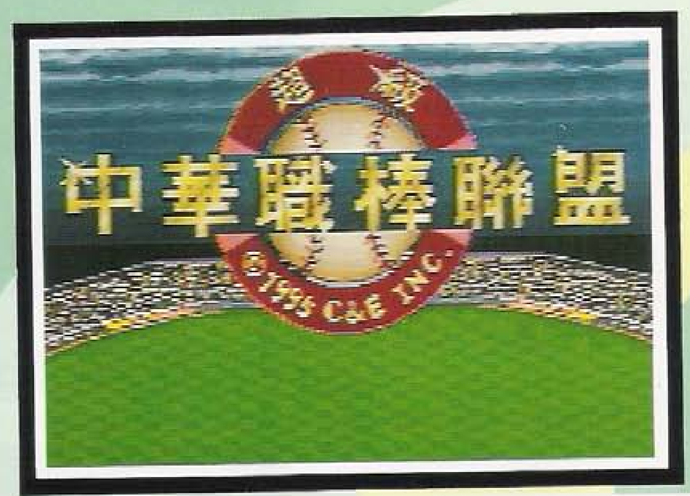
流浪的甲冑擁有強大的攻擊力和防禦力，若不小心應付，主人翁一行人將會被打的落花流水，最好準備一些藥草以防萬一。

魔法師	體力	25
	法力	20
使用武器	手杖	
特殊攻擊	無	

魔法師是個使用火焰魔法的高手，而且攻擊範圍又大，對主人翁來說是個強敵。建議將主人翁一行人的隊形分散，避免同時遭受魔法師的火焰攻擊。

蠍子蜂	體力	18
	法力	0
使用武器	蠍子尾	
特殊攻擊	中毒	

由於蠍子蜂的速度很快，又會使人中毒，所以是個討厭的敵人。不過牠的防禦力不是很強，只要能擊中牠就能給予痛擊。



超級中華職棒聯盟

安打！安打！全壘打！這句口號在職棒球場中是最流行的！現在你已經可以在家中享受到這種有迫力的加油聲了！找個人和你對戰吧！



SPG

廠商：全崴資訊／容量：16M+BB／價格：NT1100

發售日期：10月25日／©全崴資訊

最硬的一戰

那是一場夜間的比賽，水銀燈的光線照射著不會流動的空氣，球場的燥熱，逼的人昏暗欲吐。

投手丘上的我，擦著額頭不斷湧出的汗水。

「兩出局了，我無論如何一定要撐下去。」我忍著肩膀燒熱的疼痛，心想著：「這可是四連戰的最後一戰，我們不能再輸了，再輸就是四連敗了！」

眼角微微瞬向一壘的跑者急促逼人的心跳，整個球場都可以聽得到。打擊區內高壯的洋將，不時揮動著那根看起來令人厭惡的球棒，嘴角露出自信的微笑，眼光卻展現陰險的殺氣。

裁判比出兩好三壞的手勢後，指了指我，催促我趕快投球。敵軍陣營內，震耳欲聾的汽笛聲，夾雜著催命般的加油棒撞擊聲，似乎想錯亂我投球的節奏。

我深深地喘了一口氣，突然看見一架空中巴士靜悄悄地劃過台北球場的上空，我熟練地舉起手、抬起腳、奮力地將球投出。我可以清楚的感受到出手剎那指尖緊緊貼著球線縫密處，讓球快速地旋轉著朝捕手手套前進。

打者揮棒！…比賽結束。

勝利的一方興奮地歡呼著！失敗的一方落寞而沮喪。

至於我贏了沒有？我想那不重要吧！因為畢竟我盡了全力，我就心滿意足了！

遊戲模式

對於超級中華職棒聯盟的遊戲模式，全部有三種，其一是球季賽，再者爲公開賽最後就是廣爲玩家所鍾愛的明星賽，其賽程的選擇，玩家可依據自己的興趣，在此就爲所有熱愛職棒的朋友們介紹，其中的兩個模式，讓玩家們作爲選擇的參考。



球季賽

依照中華職棒的規則，在球季賽中將比賽分成上、下半球季。最後的總冠軍賽，將由上半球季與下半球季的冠軍隊伍，以七戰四勝的方式來進行總冠軍賽。若上、下半球季的冠軍，均爲同一隊，則該球隊爲當然總冠軍，不再進行總冠軍賽。

▲你可以利用這個模式打得過癮！再多也不怕！

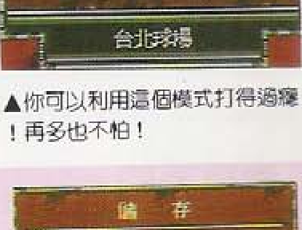
遊戲一開始的選擇 New Game or Continue：

New Game：

表示重新開始球季賽的遊戲，玩家在一開始接觸遊戲時，就只有這一個指令可供選擇，所以這是所有遊戲的開端，當然如玩家不滿意自己的成績，一樣可以選擇重新來過。

Continue：

當玩家有過了遊戲的記錄後，而對自己的戰況又相當的滿意時，就可以使用這個指令，叫出舊有的檔案，繼續原先的遊戲。



▲共有3個檔案可供你存檔，而且還可以重複使用。

遊戲的重點之一選擇場次

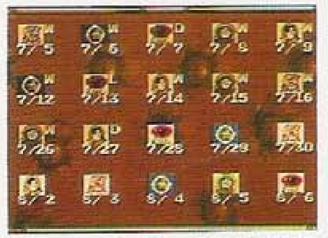
在球季賽的開始，場次的選擇相當的重要，而遊戲中的場次選擇則是依據職棒聯盟的實際賽程作爲參考，使得遊戲時更能讓玩家感受到遊戲的真實性，而所有賽程的進行，玩家依自己能力選擇職棒六連的100場賽制；職棒五年的90場賽制；或是賽程較短三地同時開打的20、60場賽制，來進行遊戲。



▲可依自己的喜好來選擇場次。

勝負關鍵的賽程表

對於交戰的結果，玩家們一定是急於想得知，況且比賽的結果對於是否能夠得到冠軍，有相當大的影響，所以賽程表的存在，就變得相當的重要，當玩家選擇賽程表的指令時，螢幕上將顯示出未來交戰的對手與比賽的日期，或已經交戰過的球隊。球隊圖片較暗者，是表示已經交戰過的球隊，在球隊的右方則會有英文字的出現，W是表示玩者獲勝，L是表示失敗，而D則是平手。



▲戰績一目了然！眞是個方便玩家們的設計。

有關能進行遊戲的人數

對於棒球遊戲，相信有很都的家都會有一個第一的反應，那就是〞有沒有雙打〞，因此雙打就成了棒球遊戲所必備的基本配備，而超級中華職棒聯盟，當然也少不了這個基本的配備。

在每場比賽開始時均會徵詢一次玩者的意見，是否要讓你的朋友與你一起並肩作戰。



▲可以合作，也可以2個人各選一隊來進行比賽！

最重要的一個遊戲環節遊戲的儲存

在每一場比賽的結束，電腦均會詢問玩者是否要進行儲存的動作。但是爲了要增加遊戲緊張的程度，在冠軍的加賽中，或是在總冠軍賽中，是不能進行儲存的。所以在球季的最後一場比賽前（如果玩者有信心可以進行冠軍賽），建議您將自己辛苦的戰績儲存下來。

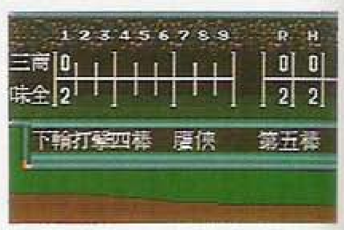
注意：一旦儲存後，新的檔案會取代替舊的檔案，所以要稍微注意一下。





玩家最關切的戰績表

當球賽結束後，玩家最關切的莫過於戰果，所以在遊戲中也提供玩家最清楚的戰況報導，只要能打開戰績表一覽，所有的戰況將清清楚楚的顯示出，對於自己的輝煌戰果玩家們從中可以獲知，而排名順序則是以勝負的高低來排名，若在單一球季有兩對並列的冠軍的話，則須以三戰兩勝制的冠軍加賽來決定。



單純勝負的公開賽

如果玩家覺得沒有那麼多的時間，卻又手癢，公開賽將是您最佳的選擇，他不但沒有擺長的賽程，也沒有硬性規定比賽的場次，卻一樣能達到打球的快樂，並且也同樣的提供與朋友同樂的雙打、三打甚至到四人同樂的設定，是絕對可以令玩家心滿意足的。

遊戲方式的選擇

◀你可以自由地選擇任何形式的對戰！

a.1P VS CPU：

說明白一點就是一個人獨樂樂，對於那些對棒球有相當自信的玩家，筆者建議您選擇此一模式，和電腦單挑對戰。

b.1P VS 2P：

即是雙打，玩家可選擇此一模式，在找個朋友，試一試自己的實力，也順便與朋友聯誼聯誼。

c.1P 2P VS CPU：

對於知心的好友是絕對不能得罪的，可是又同時要玩，主機卡匣又只有一套，這時候這個模式就能發揮功能，不但不會傷了和氣，還可以很同仇敵愾，同心協力對抗電腦。

d.1P 2P VS 3P：

對於能力特強的玩家，不免自信滿滿的，所以筆者建議您不妨選擇這個對戰方法，試一試自己的實力，一挑三夠的罷！

e.1P 2P VS 3P 4P：

當一群人聚集在一起時，爭先恐後的強著玩遊戲時，這個指令就能滿足多人時的選擇，一次可以四個人同時出場。

f.1P CPU V2P CPU：

玩家與電腦合作，而且又可以兼顧到朋友間的切磋，何樂而不爲。

g.1P VS 2P CPU

玩家的實力若相當的懸殊，建議不妨採用此種模式，一來不但可以來個公平的決賽，二來分數也差距不會太大，雙方都有面子嘛。

h.CPU 1 VS CPU 2

玩家可自由選擇兩隊，並把它們交給電腦來操控，玩家可以在一旁觀察它們各隊的實力。

公開賽的選擇球隊

玩家在公開賽中當然也可以依個人的意願選擇隊伍來進行對抗，至於如果想選擇同一隊伍來對戰，軟體公司也有作這一方面的設計，相信一定能讓所有的玩家都心滿意足的。所有可供選擇的球場



台北球場
左外野：310呎
中外野：360呎
右外野：310呎
觀眾人數：14000人

新竹球場
左外野：330呎
中外野：400呎
右外野：330呎
觀眾人數：9000人

高雄球場
左外野：320呎
中外野：380呎
右外野：320呎
觀眾人數：9500人

屏東球場
左外野：325呎
中外野：415呎
右外野：325呎
觀眾人數：10000人

電腦AI的協助防守

對於初接觸棒球遊戲的玩家而言，守備的責任是相當大而且吃力的，但在超級中華職棒中卻是輕鬆如意的事情，因為超級中華職棒的遊戲中提供了輕鬆守備的電腦AI設計，玩家只要選擇要不要，電腦就會自動幫助玩家，所以守備能力不佳的玩家，也不用擔心，電腦會控制防守的野手到正確的位置去接球，而玩家只須要下達傳球的指令就可以。

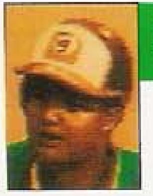


95年冠軍隊

統一獅隊

投手	姓名	最快球速	防禦率	左曲	右曲	下墜	STG
27	王　漢	147km/h	2.08	8	10	13	15
17	謝長亨	144km/h	2.91	8	10	10	12
31	郭進興	145km/h	2.53	7	12	11	13
34	阿坡里那	143km/h	1.71	7	8	15	13
20	杜福明	136km/h	4.81	4	6	10	9
35	百　力	145km/h	2.30	9	9	5	7

野手	姓名	左右打	投	走	打擊率	全壘打	守備率
1	鄭百勝	L	7	12	.262	1	.99
3	李坤哲	L	9	11	.331	2	.95
5	呂文生	R	6	8	.190	0	.95
6	余富誠	R	9	6	.289	1	.90
19	林　克	R	11	7	.316	11	.95
8	吳思賢	R	9	7	.252	4	.93
9	羅敏卿	L	11	4	.342	11	.97
14	賀亮德	R	12	9	.349	5	.98
15	賓　漢	R	8	9	.250	0	.96
16	羅國璋	R	11	7	.316	0	.96
19	宋榮泰	L	10	6	.250	3	.96
21	江泰權	R	9	11	.240	1	.96
22	曾智偵	R	11	8	.278	5	.97
37	陳政賢	R	12	8	.330	9	.96



羅敏卿

內野手
25歲/55年12月1日
學歷/中華中學
經歷/榮工、統一獅



王漢

投手（右投、右打）
32歲/53年1月13日
學歷/多明尼加人(無記錄)
經歷/多倫多藍鳥、芝加哥小熊、統一獅



重砲雲集

時報鷹隊

投手	姓名	最快球速	防禦率	左曲	右曲	下墜	STG
15	黃裕登	146km/h	3.53	4	11	9	12
11	多　情	142km/h	4.02	9	9	8	14
50	凱　樂	146km/h	2.78	5	9	9	11
14	鈴木健	145km/h	3.50	7	9	5	12
49	菊地原毅	141km/h	3.50	9	3	6	10
16	郭建成	144km/h	2.92	5	10	15	9
23	卓琨原	146km/h	3.45	10	10	6	6

野手	姓名	左右打	投	走	打擊率	全壘打	守備率
5	王光熙	R	11	7	.238	8	.97
6	曾貴章	L	9	12	.340	3	.98
18	廖敏雄	R	14	12	.297	24	.99
19	李聰富	R	10	5	.254	2	.96
20	陳執信	R	11	8	.229	6	.98
25	古國謙	R	9	11	.240	1	.90
27	謝奇勳	R	6	10	.150	0	.91
36	馬　丁	R	8	8	.292	0	.97
32	喬　治	R	14	7	.340	21	.96
33	褚志遠	L	11	9	.298	11	.98
37	張正憲	R	9	7	.213	2	.98
89	黃俊傑	R	8	8	.224	0	.98
8	吳俊賢	R	8	9	.171	0	.97



廖敏雄

外野手
25歲/57年11月5日
學歷/文化大學
經歷/屏光、美和青少年棒、美孚巨人、時報鷹



王光熙

內野手
26歲/56年8月2日
學歷/中華中學
經歷/榮工、青少、青、成　虎風、陸光、俊國熊　黑鷹、時報鷹



全壘打量產隊

三商虎隊

投手	姓名	最快球速	防禦率	左曲	右曲	下墜	STG
23	康明杉	143km/h	3.86	9	12	9	12
17	涂鴻欽	146km/h	5.51	10	12	8	10
99	必　司	150km/h	3.55	9	9	4	14
18	翁豐堉	144km/h	3.76	8	10	7	11
8	羅　魁	146km/h	3.74	4	11	7	10
47	陳明德	142km/h	3.15	14	9	7	7
19	劉義傳	139km/h	2.66	9	9	14	6
27	黃武雄	139km/h	4.15	12	6	9	6

野手	姓名	左右打	投	走	打擊率	全壘打	守備率
3	童琮輝	R	9	8	.217	3	.98
5	林琨瀚	R	9	10	.220	3	.94
6	林仲秋	R	12	9	.307	14	.98
12	康　雷	R	11	13	.360	10	.96
22	何良志	R	9	9	.200	0	.93
25	蔡生豐	R	9	11	.153	2	.98
28	鷹　俠	R	13	7	.309	15	.96
29	蔣坤甡	R	9	5	.206	1	.97
31	哥　雅	L	12	10	.305	8	.98
33	徐整當	R	8	6	.203	0	.98
35	陳正中	R	9	7	.224	1	.99
36	許錫華	L	8	7	.222	0	.99



童琮輝

內野手(右投、右打)
26歲/57年11月20日
學歷/輔人大學
經歷/榮工、輔大、中信鯨成



林仲秋

內、外野手
34歲47年9月23日
學歷/台北體專
經歷/陸光、合庫、日本伊藤榮堂紅丸隊、三商虎



三國志武將爭霸

這是一款以三國志中聞名武將其本身的武術及必殺技，相互戰鬥來決定誰是統一天下的霸主，當然，這就得看玩家們操作的手腕了。



ACT	廠商：熊貓軟體／容量：20M／價格：NT980
	發售日期：10月25日／ⓒ熊貓軟體

時代背景簡介

東漢末年，朝廷的權力已漸漸的不被諸候所重視！大家紛紛擁兵自重，以地方的劃分來建立屬於自己的勢力。而靈帝即位後，原本朝廷尚有忠義之大將軍竇武及太傅陳蕃輔政，但因宦官曹節的計謀而雙雙被害！自此漢朝之中流砥柱一夕傾倒，野心之人紛紛顯露面目。

在後起之十位宦官所構成的所謂「十常侍」的朝廷執政中心形成後，加上黃巾之亂，國事更是一厥不振！大將軍何進欲舉兵討伐，卻不慎反遭殺害！但在其它由袁紹、曹操所帶領的部隊攻打下，終於迫使「十常侍」爲之瓦解，但不幸的是在此事件中，西涼刺史董卓卻趁此機會奪權，廢了幼帝而改立陳留王爲新帝，並迫使廢帝及太后自縊而死，自此一手把持朝政而不可一世！

在名將呂布加入董卓後，更使得其如虎添翼！但在司徒王允的美女貂蟬策反下，呂布也殺了義父董卓而取代其位！自此動盪的三國時代就此展開，而各位諸候或是手下的勇將那一位能夠獲得這三國的格鬥勝利，便是能一手結束時代紛爭的大英雄！

勝負評斷

當你在遊戲中和對手競技時，是以3戰2勝制來進行的，而若是戰敗的話，在與電腦對戰結束會出現以下指令供你選擇：



▶一旦戰敗，便會有兩種選擇出現。

1.寧死不屈：

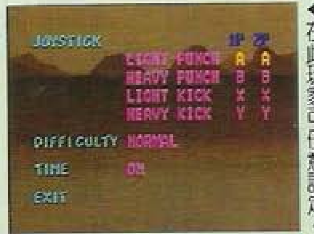
表示你不願意投降，而要繼續地向敵將再挑戰！那你便可以用此指令再度挑選一人來進行格鬥！

2.倒戈投降：

不願重視義理的人便以此指令來向敵人投降吧！不過是會被人看輕的哦！

3.配備設定：

在我們格鬥遊戲中，不可避免的一定要有一些調整與設定啦！以下便是此遊戲的幾個設定項目，讓太郎告訴你如何調整吧！



◀在此玩家可任意設定。

JOYSTICK（操控方式）	TIME（時間）
可調整以下四種基本攻擊按鈕在搖捍上的設定位置：LIGHT PUNCH（輕拳）、HEAVY PUNCH（重拳）、LIGHT KICK（輕腳）、HEAVY KICK（重腳	玩家可以自由的調整是否要在比賽中設有時間到便停止比賽的限制！ＯＮ便是要，而ＯＦＦ則是不限制時間直到分出勝負爲止！
DIFFICULTY（困難度）	**EXIT（離開畫面）**
可讓大家調整遊戲中對手強度，以方便來鍛鍊自己的格鬥能力！共有簡單的（EASY），普通的（NORMAL），以及困難的（HARD）三種模式。	一切設定完後，只要按此指令便可以回到標題的最初畫面開始重新選擇，進入遊戲！

遊戲設定

1.武將爭霸：

玩家若要單打時便可選擇此一模式，共有12名勇將可供你使用！各個武將都有其特殊的招式與必殺技，要善加選擇自己適用的角色喔。

2.雙人對決

一個人玩起來不過癮，這款武將爭霸要兩個人玩也是沒問題的！只要以此模式便可以兩個人選出自己心中理想的角色來格鬥！也可以兩個人同時選一名相同角色來對戰哦！





◀可以與朋友進行兩人對戰。

人物簡介＆必殺技巧介紹

關羽

關羽，字雲長。在三國志中是最為知名的角色！其人面如棗紅，臥蠶眉、丹鳳眼，又有尾英偉不俗的長鬚，因此人稱為「美髯公」！此人不但武學精湛，在詩書學覽方面亦有過人智慧，可以說是不折不扣的「文武雙全」之人。



在歷史上他與劉備、張飛結識！並一同為了匡復漢室的志願而在桃花園中「義結金蘭」！而在故事中他雖曾因故暫待曹操麾下，但仍不忘劉備、張飛之約，日後「過五關斬六將」的故事也正是此人忠義的最好表現！

在劉備引兵攻打西蜀時，與其子關平、大將周倉一同鎮守荊州，卻不慎遭東吳孫權的部屬呂蒙設計捕捉，並慘遭毒手！其死後靈魂升天成神，人稱「武聖關公」，而台北著名的行天宮中，那位「恩主公」也正是指他！

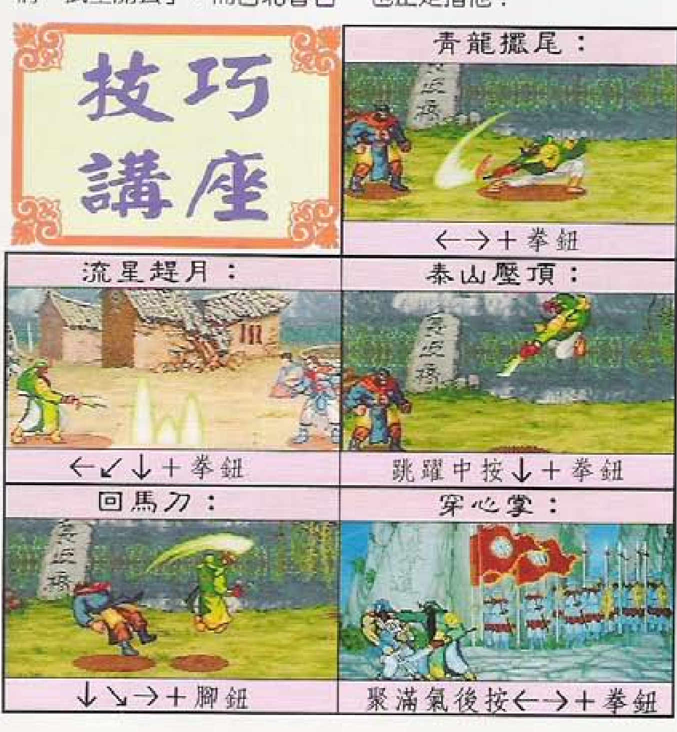
張飛

張飛，字翼德。在與劉備、關羽的義結兄弟中排行老三。在三國志的舞台上可以說是威名遠播的人物！連其義兄關羽也曾誇他說：「吾弟張飛於百萬軍中取上將首級如探囊取物般簡單！」可見其厲害程度了！



張飛由於生性莽撞，常常一時脾氣便與人結怨，但是卻從不認為自己有錯，因此也受到許多部屬的埋怨！尤其在他最大的嗜好「喝酒」後，更是兇性大發，常常誤傷了他人，也造成他日後不幸的禍由！

在歷史的舞台上，他與呂布交手時絲毫不受威脅，也因讓他名垂青史！在長坂橋一役中，他更以「一夫當關，萬夫莫敵。」之姿立於橋頭，阻擋了曹操大軍的追擊，可以說是「世間第一勇將」也不為過！丈八蛇矛在他的手中活靈活現的宛如雪花一般，令人不由得心生畏懼之意！後來其兄關羽遭殺害後，憤而舉兵要向東吳進攻，但不料在部屬反叛下而慘遭毒手！





趙雲

趙雲，字子龍。是劉備的麾下一名不可多得的勇將！在五虎將之中，正格的說起來我最欣賞的也就是他，他是唯一在劉備死後所託負的武臣，和諸葛亮同爲輔助劉禪的功臣之一！

此人早期在黃巾之亂時便已發跡，曾在加入公孫瓚的軍隊時與劉備有過一面之緣，相談之下兩人相見甚歡，也因此互約來日再見！而守信重諾的劉備在多年之後，仍不忘當初與趙雲之誓言，致使趙雲心服口服而忠心伴其一生。

在歷史上趙雲出場最有名的一段應該說是那「長坂橋之役」了！當年劉備帶領著大批的百姓逃命，行程中不愼與妻兒離散，是靠著趙雲不顧自己的生命危險，勇敢進入敵陣找到阿斗（即劉禪），才使得劉家不至絕後！而在五虎將相繼身故後，他一人挑起西蜀的軍隊管理，一直到70多歲才壽終正寢！被後人認爲可與關羽並稱爲「文武全才」之人。



在正史上對他的著墨不多，但是在三國演義中，他卻是一位效忠君主，勇敢熱血的好男兒。



馬超

馬超，字孟起。其父馬騰爲東漢之忠臣，爲了勤王不愼遭毒手殺害，而其子繼承父業，在西北塞外的厲兵秣馬起來，並領有威猛而聞名的西涼兵馬！此人頭戴虎頭盔，十分的威猛嚇人！而其武藝之高強更不在話下！

當曹操殺害其父後，便舉兵向朝廷所在地進攻，一路勢如破竹，連曹操也被他打的棄袍割鬚才逃過一劫，可見其厲害之程度了！而在他的軍隊被曹軍以計謀離間成功而打敗後，輾轉的投入了劉備的陣容，同時也是五虎將中唯一一位出色的馬術高手，當年他馳騁沙場征戰時，曾在人們的眼中被形容爲「錦馬超」！

馬超本人在五虎將中的活躍程度並沒有其它四個人來的高，或許是因爲他是較晚加入劉備陣營，亦或是某種特殊「利弊」的關係，但是可以証明一點的是，他後來被當局指派回原西北的領地抵擋外族的入侵，而一直到他病故之前，都



沒有人能入侵一步！所以他對劉備也是有極大的功勳！



黃忠

黃忠，字漢升。是五虎將中最晚加入，同時也是年紀最大的一員。此人早年曾侍奉長沙太守韓玄，並是當地威望最高的大將！雙手能使大弓同時發射數箭，百步穿揚的能力連呂布當年「轅門射戟」時也沒如此功力，可見其箭術之精妙絕倫，的確在當時無人能比！



在歷史上，當劉備攻打至長沙時，曾發生了一段感人的「英雄惜英雄」的事蹟。由於關羽領兵和黃忠交手，當黃忠的戰馬在交戰時不慎受傷而使黃忠落馬時，關羽並未趁機奪取其性命！反而要他換馬再戰，致使第二日黃忠欲受命以拿手箭術向關羽攻擊時，也同樣只射在其頭盔之上，以報其不殺之恩！這一段故事後來便傳為佳話。

但黃忠卻因這事險遭韓玄毒手，由於心懷黃忠有通敵之嫌，後遭魏延相救而一同投入了劉備的麾下。在蜀軍五虎將中，也是終其一生皆全力扶持劉備的猛將，而後來在沙場上以75歲的高齡陣前受傷，不幸病逝於軍帳之中，正所謂「馬革裹屍」，是個真正的男子漢！



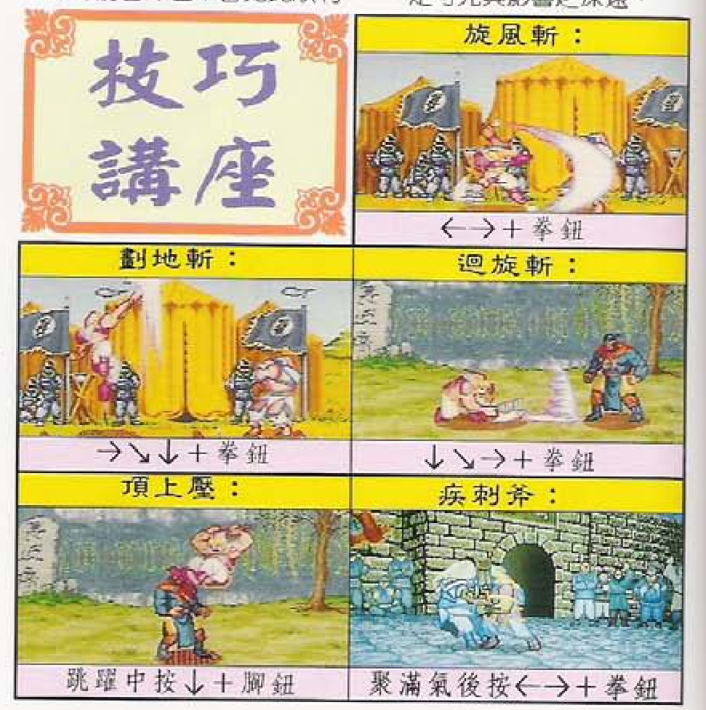
徐晃

徐晃，字公明。徐晃這個人也是一員名將，體形壯碩，手中持著一把大斧，虎虎生風的令人望之畏懼！當年在董卓被刺之後，漢獻帝被郭汜、李傕所挾持在京中號令諸侯，而當時以楊奉及董承為首的一派保皇人士也在此刻向京城進軍救駕！而徐晃便是當時楊奉的手下。



當年在保駕的行動之中，由於曹操順水推用的帶兵救駕成功而得寵，引起楊奉的不悅，因此便派自己手下的徐晃前去阻攔曹軍。而曹軍也在遭遇徐晃後派出許褚應戰，沒想到兩人勢均力敵，一直戰到天黑仍不分勝負！也因此使惜才的曹操刮目相看，後來便令滿寵說服了徐晃，使其投入曹操的軍中。

徐晃在歷史的舞台上，所佔的地位並不如其它人來的多，但是老實講，他所扮演的角色卻是十分的重要，因為要不是他不肯幫忙楊奉來阻礙曹操，那可能曹操也不會如此順利進佔宮廷要職，甚至挾天子以令諸侯，曹操可能也不會雄據一方了，以至於三分天下之勢，足可見其影響之深遠。



夏候淵

夏候淵和夏候惇爲兄弟，淵爲兄長，在曹操的陣營中可以說是勇將皆親信，在三國志中大家可以從曹操在許多重要的任務中，均指派此人任大軍統領一職便可明瞭！同時他也是治軍嚴明的一位人物！

在歷史上，當曹軍向佔據益州的劉備所屬領地發動攻擊時，是先以曹洪的部隊爲主指揮，並以張郃和夏候淵的部隊共同向劉備進軍，而首先是自恃武勇的張郃帶兵攻入，卻大敗而歸！也因此造成曹軍的重大損傷，而此時夏候淵因急於表功而自願領兵出戰，卻不料遭到意外。

當夏候淵與攻占天蕩山的黃忠對壘時，不愼誤中法正之計，被劉軍以逸待勞的引誘至定軍山西方的一處山道中，在久候未戰而鬆懈防備的狀態下，黃忠於山頂見機不可失，於是大喝一聲！便策馬由山上奔下，在夏候淵尚未反應之際一刀劈下，一代名將便就此隕命！這個情景，就有點類似當年



日本戰國時代初期，背水一戰的織田信長於田樂捅狹間內奇襲大將今川義元的方式。



夏候惇

夏候惇爲夏候淵之弟，兩人同爲夏候家族中出類拔萃的人物！說起來他和其兄與曹操也有宗親之緣，因爲曹操其父原姓便是夏候，是後來他將其子過繼給中常侍曹騰做養子，才改姓爲曹的。所以多了這一層關係，他和其兄自然而然的成爲曹操的親信。

當然啦！雖說長幼有序，不過說正格的，他比起夏候淵來說，他的能力及武學又更爲高強，而且又多了一份不同於常人的勇氣！當年在曹操領兵和呂布進行交手時，夏候惇臨危受命上場與呂布將領高順不期而遇，厲害的夏候惇當然佔上風，但卻不愼在追擊時遭到暗算！

當時一名叫曹性的呂布部將，見夏候惇在追擊高順時集中注意力，因而偷偷以弓箭瞄準夏候惇，在不注意之下，此箭射出後正中夏候惇左眼！而負箭之後，夏候惇用手拔箭卻連眼珠也拉出，但他卻說：「父精母血，不可棄也！」仍吞



下眼珠繼續趕上斬殺射箭之人，可見其勇敢及達成使命的責任心了！



許褚

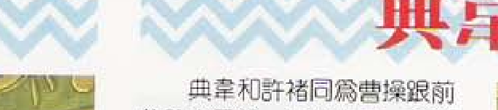
說起許褚，大概在三國志的記載中，能夠和他拼鬥之人並不多見，而就算是身手高超如趙雲、關羽等人，也無法一下子便能和他交手分出高下！所以他不是一名不折不扣的猛將！所謂「英雄不怕出身低」！當年他也只是一名在村中組織抵抗黃巾賊的衛隊的首領，卻在一次機緣中和曹操手中的另一名大將典韋對陣時，以精湛的武藝獲得曹操的激賞，並且收留他爲將才之選！



在許褚加入曹操之後，曹軍陣容更爲如虎添翼，而事實也證明了他的確不同凡響！在曹操因殺馬騰而使其子馬超領軍來攻時，曾以其目震嚇馬超，之後第二天更不穿任何護具上陣與馬超大戰，照樣打得平分秋色，也奠定他舉足輕重的地位！

素有「虎痴」外號的他，可以說是標準的武夫，在戰術運用上，他可以說是並不在行，因爲自小他並無機會學文，只有以武力來鍛鍊自己，但是一直到他死爲止，始終不曾有人能完全的打敗他！





典韋

典韋和許褚同爲曹操跟前的貼身愛將，而他也是一名能獨自領兵作戰的大將之才。但由於曹操生性多疑怕遭人暗算，因此需要一名強悍的侍衛在旁守護，所以並沒有太多讓他出場的機會。但這卻完全不能表示他那過人的武藝不被人所承認。



在歷史上，他伴隨著曹操轉戰大江南北，兩手使用著雙戟威猛無比，也立下了不少戰功！其中最著名的便是當呂布攻打曹操而戰況對曹軍大爲不利之時，曹操大聲呼救之下，典韋不顧死活的衝出去保護其主，並以驚人的身手嚇阻呂布的軍隊，致曹操逃過一劫！

同樣的，匹夫之勇有時也成爲害自己的主因之一。在曹操和張繡達成受降的決議時，生性好色的曹操竟與張繡叔母私通，致使其不能容忍而半夜派伏兵暗殺曹操！就在曹操全然無防備之下遭到奇襲時，也是只有這位典韋出手相救，並力擋數十箭以護送曹操及人員安全脫離，最後以屹立之姿而喪命，可說是「忠肝義膽」，只可惜死得不值得！



呂布

呂布，字奉先。三國中的第一名將！古有云：「人中呂布，馬中赤兔」。可見古人把他比喻爲三國諸將中最勇猛的將軍，而事實上他也眞的當之無愧！除此之外，他的一生也是個非常傳奇的故事！



早先他在丁原陣中任職，並被其收爲義子，後來在當時董卓以赤兔馬相贈利誘下，迫使其殺害丁原加入董卓，並且又拜其爲義父。可是其無窮的慾望是不會滿足的！當司徒王允以美女貂嬋再度介入他與董卓之間時，又使他以皇帝之命爲藉口殺了董卓，並自立爲候。

他的生涯動盪不安，曾投靠又背叛了不少在當時有名的諸候，袁紹、劉備…等等都是如此。尤其是劉備，不但讓呂布停留，後來更奉他爲上賓，但是仍然被他奪去了徐州而據爲己地。要說到他對劉備所唯一有幫助的事，恐怕只有他替劉備在戰場和袁術大軍交鋒時，以精彩的箭術在轅門射中自己的戟，迫使紀靈大軍無功而返一事吧！所謂：「善惡到頭終有報！」。最後他也被對頭曹操捉拿而斬首！



曹操

曹操，字孟德。是三國志中被描繪爲反派主角的人物，自命才學過人，同時知人善任，又懂得如何掌握人心，連關羽這位敵軍大將被俘時，也能以禮相待！雖然最後仍留不住關羽之心，但是也使得他日後在面對赤壁之戰大敗時有了生路。



曹操最早是以討伐黃巾賊而發跡，後來令他威名遠播的便是由他所發起的打倒董卓之檄文廣佈天下而奠定基礎，並且在機緣中成爲漢獻帝身旁的紅人，也因權傾當朝。又有人早先預言曹操乃「治世之能臣，亂世之奸雄」也，至今看來所言果眞不假！

其實在歷史上，曹操起初討伐黃巾賊，並且後來刺殺董卓等等的行爲，都是表現出正面的評價，也實在不能夠抹滅，只可惜利慾當前，沒有人不想往上爬的，也因此造成了他偏離正道的原因！

曹操手下人才濟濟，名人異士多如過江之鯽，也使他擁有了非常強的能力。本想結束三國統一的他，卻始終在劉備和孫權的聯軍下挫敗，「赤壁一戰」最令其元氣大傷，而他也沒想到死後，三國竟被手下司馬家族所結束！





地心歷險

在人類破壞下，地球的生態遭到了嚴重的損害。在2020年人類開始警覺到這樣的錯誤…，可仕為時已晚。於是，聯合國派出探險隊去尋求新的居住地…。



RPG

廠商：台軟科技／容量：12M+BB／價格：未定

發售日期：12月預定／©台軟科技

故事大綱

西元 2020 年，這是個多災多難的一年。由於人類長期追求物質生質生活的享受，所造成的污染已經嚴重破壞了地球的環境，進而導致地球的生態產生了變化。空氣中充滿了混濁的氣體；河川裡盡是一些有毒物質；還有佈滿全球各地的輻射；而多起重大的空難與海難，造成生命與財產的損失；尤其是地球的氣候變化更是使得人類的生存受到了嚴重的威脅！於是聯合國就決定組成兩支探險隊，分別往浩翰的宇宙及神秘的地底去找尋人類的最後生機。由於聯合太空公司試射無燃料飛行機體失敗，所以決定先派遣由歐亞聯邦所組成的探險隊前往地底；因為無燃料飛行機體的試射失敗，所以由美洲聯邦所組成的太空探險組必需延後。這時候整個世界的焦點都集中在地底探險隊伍上，在一次的宣誓儀式後，隊伍就帶著人類的希望往目的地前進！時間為西元2021年秋天…。

你，一位智勇雙全的考古學家，正是地底探險隊的負責人。為了尋找一個適合人類生存的環境，你必須帶領一組人員前往地底探險。依據人類的科技，要在地底造一個適合人類居住的環境並非不可能，但這也只是一種推理。這次聯合國派出的探險隊，算是人類第一次正式的探險活動！不過，在非洲國家考學圖書館裡，卻有著這樣的記載：一切生命的形態，決不可拘泥於人類思想範籌；同時在亞洲國家圖書館裡，也發現了更據有震憾力的史証：時間一春秋戰國冬天，大伙一行從東邊缺口進入，這是人類的第一步，尋找未知的地底世界！同時在圖書館地下室的陰暗角落裡，發現一只舊箱子。上頭寫著三國記事幾個字，就從這破舊的箱子裡，發現一張不完整的地圖，裡頭描繪的正是以前人類試圖進入地底的秘道…。

遊戲特色

育教於樂

藉由遊戲的進行，從中學習到如何愛惜週遭的環境，以及對於外的生命體有更健康的認識。



▲「我們只有一個地球」。這正是本款遊戲製作的目的。

地球村這個名詞近年來被廣泛地討論，人類在近百年來的發展逐漸地放棄各自為政，而朝著區域合作的方向發展。所以由各種族所組成的聯邦政府在邁入二十一世紀的同時，應該要放棄本位主義共同組成一個地球國，一起為全人類謀最大的福利。其中全球的環境生態保護，人類的過去歷史的探討以及未來的生存空間等等，都是人類當務之急。尤其對於土地的過度開發以及資源的濫用，導致人類的生存環境受到嚴重的破壞，所以就有往外太空以及地底發展的念頭，希望結合人類的智慧共同為以後的子子孫孫創造一個更美好的遠景。



▲除了在路上進行冒險外，還有海上，地下等各種地域哦！

基於這個理念，我們希望在地底創造一個奇妙的世界。一個包括充滿妖魔鬼怪的“神怪世界”；一個是遠古絕跡生物的“洪荒世界” -- 包括古中國的龍，麒麟以及各式各樣的恐龍，長毛象；一個是外來的人種所組成的“科幻世界”，也就是所謂的外星人的世界。而一個是人類希望或者是想建造的“美麗新世界”。



▲登場人物眾多，每一個角色都各具特色。

藉由探索這奇妙的地底世界，為人類找尋一個光明的希望。

採多線進行，多種結局

每個玩者對於一件事情的解決方式不同，或者所走的路線不同，就會有不同的結局出現。藉此可以增加產品的耐玩度，同時更能吸引玩者加以討論。

就遊戲軟體而言，單一的路線，單純的目標，加上唯一的結果。這種表現方式與手法是普遍的，但並不代表是絕對的。單一路線有其容易入手的特性，但是過於單純而缺乏變化，故事的節奏與行進方式完全由系統控制，就行進的方式上玩者比較缺乏參與；而〈唯一〉的結果，這一點比較少有爭議，但是往往遊戲結果一出現，就等於宣判此款遊戲壽命終結。怎麼說呢？因為同一種結果，很難讓玩家一再地玩下去。所以就有多重路線與不同的結果這個想法產生，希望借著多重路線提高玩者的操控感，同時也提供多種的故事結局，讓玩家有著不同的驚喜與成就！

從遊戲的整體架構來看，希望把玩者的想像空間給拉大。時間從幾萬年前的洪荒時代到距離遙遠的未來世界；而人物的安排上更是橫跨蠻荒的恐龍與先進的外星人之間，所以就廣大時間與空間上，可以營造出多變的內容。



▲遊戲途中還要進行資料搜集。

以立體虛擬實境(VR)的表現手法

在完全平面式的螢幕上，模擬實際的立　空間，進而展現出3D擬真的震撼與臨場感。



時間背景設定寬廣

從遠古洪荒到未來的文明世界，其歷史橫跨整個人類的文明史，所以場景的安排上就具有著多變化的特性。

▶這就是各位要進行冒險的全景地圖畫面。有了這張地圖，各位就能更加明白自己的任務了。



遊戲過程充滿懸疑與危機

從路徑的選擇到朋友的指引，這些可預知的方向外，沿路上有流沙陷阱，前一秒鐘還在恐龍世紀裡，下一秒鐘卻身陷恐怖的冥界中；有害人機關，當隊伍誤踏迷陣時，就需有高超的智慧與勇氣，突破迷陣，脫離危機！



▲根據國王的命令而行動。

緊張刺激的即時戰鬥模式及多樣化的攻擊花招

- 有遠距離的衝轟槍，死光槍，粒子束。
- 有近距離的刀劍。
- 有華麗的施法場面。

▶還可以魔法給予敵人重創。其畫面迫力依舊十足。



人物分為敵人與朋友兩項

A.敵人 --- 依區域的不同，各有其造型。

1.科幻世界區：隱形人（外星人）

為了尋找適合他們生存的環境而來到地球，在地底建造一個科幻的世界，做為移民地球的前哨站。應用高科技製造出一種能隱身的衣服，所以稱它們為隱形人。

這是個令人顫慄的敵人，在敵暗我明的情況下，如何找出敵人的破綻進而消滅敵人，這是主要課題。從各個關卡之間收集資料，來研判敵人存在的形態，加上以前來到這裡的各類探險家的幫忙，找出致勝的關鍵點！



最早來到地球的先遣部隊，其任務為在地球建立一個實驗基地。

飛行物體



中期來到地球的支援部隊，其任務為，研究地球的環境與改造地質。

戰鬥雄兵



後期來到地球的戰鬥部隊，其任務為，實驗體的運送與保護。

2. 神怪世界區：妖魔鬼怪

這是一群生活在神怪世界裡的敵人，也可以說是人們想像中的地獄神怪。在這裡一些高科技的武器可能比不上一支傳統的刀劍，因爲這裡原本是人們想像中的妖魔鬼怪，所以因應之道反倒是一些奇門遁甲的法術。



地獄之門：跳屍族

人類生命的終結者，行動方式以雙腳跳躍爲主，有極強的生命力。



冥界：暴走一族

冥界的武士，性情兇暴，紀律嚴謹，掌管冥界裡的奴隸。



時間廢墟：神怪族

地府的執事者，行蹤飄忽不定，用傳統的神怪武器才能制服他。

洪荒世界區：傳說或已絕跡的動物（中國龍，恐龍，巨獸）

因某種不明原因，此類原本生活在地球表面的動物，卻在地底世界出現。可能是地球環境的破壞，導致生存不易所以就騰入地底生活。爲了因應不同環境，所以有不同的進化結果。



三疊紀時期：轟龍族群

大型物種，性情暴燥，具有主動攻擊性。行動緩慢爲其缺點。



侏羅紀時期：飛龍族群

長翅的恐龍，行動敏捷，不過飛行技術已慢慢退化之中。



白堊紀時期：變龍族群

爲了適應環境，物種能隨時變化其防護本能，是個可怕的對事。

B. 朋友 --- 依區域的不同，各有其性格。

1. 科幻世界區：變體人

生活在科幻世界，被外星人抓來當試驗的地球人，因長期接觸外星人的改造，以致於整個外形已經開始發生病變了。也因此對於此的環境特別了解，對於外星人也有比較深入的認識，可以幫助隊伍解開外星人的隱形之謎。



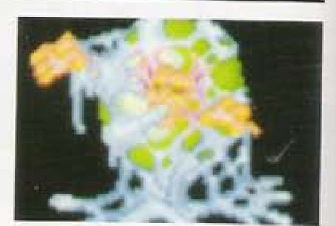
變體人：早期實驗人

早期來到科幻世界的地球人，同時也是第一批接受外星人實驗的人種。



變體人：實驗失敗人種

外星實驗體失敗下的研究產物，外型雖然改變，但是還保有人類的思想。



變體人：後期實驗人

其生命形態已經可以適應泰坦星球的環境，準備被運送到泰坦星去。

2. 神怪世界區

是一群活在恐怖陰影下的奴隸，全是一群學過奇門遁甲的的人，其中有一長老會多種法術。在隊伍碰到比較難纏的妖魔時，會使用法術幫助隊伍，這也是此次探險中唯一新加入的隊員。



奴隸族群：勞役人

是神怪世界的奴隸，不分地域必需終生爲妖魔賣命，是屬於勞役族。



奴隸族群：專業奴隸

專門服侍暴走一族的奴隸，同時也是暴走一族的養成員。



奴隸族群：重行罪犯

行爲不良者，馬上被歸類爲永遠的奴隸，必需長期接受壓榨與凌虐。

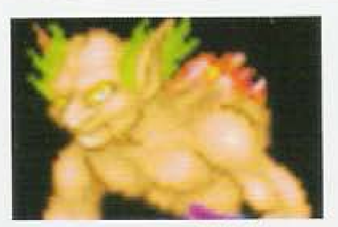
3. 洪荒世界區：原始人

早期進入地底探險倖存的後裔，生活在洪荒世界。在弱肉強食的蠻荒世界裡討生活，可以幫助隊伍通過種種難關。

由於習於弱肉強食，所以，對於戰鬥及冒險相當在行。因此是個不可多得的好幫手。



原始人族：蠻荒人
最早進入洪荒世界的地球人後裔，已經習慣於洪荒的生活。



原始人族：原始人種
地球人後裔，負有探險的精神，對於周遭環境勇於冒險與探求。



原始人族：穴居人
長期閃躲族群的迫害，所延生出來的人種。基本上過穴居的生活。

C.不分類族群

1. 傳說中的動物

大致是生活在洪荒世界裡面。

由於是傳說中的動物，人們對其了解不多。而且其神秘性也吸引了大家的好奇心！不過，大多數爲突變之後的物種，要多加小心。



傳說中的麒麟或中國龍，也可能洪荒世界生物的突變族群，由於是自成一格，所以不易掌控。



鼠精：因狀似老鼠，所以稱爲鼠精。是屬於有攻擊性的族群，戰鬥時會噴射有毒之鼠液傷人。



青怪：已經會運用一些周遭的物品，是一種進化很快的物種。身上所配備的喇筒是攻擊器。

2. 有善人種

是一群在恐怖陰影下的幸存者，生活於神怪世界與科幻世界之間。



智者：在充滿敵人的世界裡，找到一些生存之道，本身擁有神怪之術，對探險隊有幫助。





投機者：是個不折不扣的投機者，永遠靠向對他有利的一方，也因此可以存活於這個世界。





D.主角特性 -- 主要人物有四個

* 考古學家兼戰士：

玩家所扮演的角色，名字叫狄日耕，又名原龍。歐亞聯隊的領隊，出生在東亞，在歐洲內陸受正統的考古學教育同時精通各種古代語言。被選中爲探險隊的隊長，主導這次的探險活動，同時也是一名勇敢的戰士。

* 醫生專事醫療：

米契柯，中國人。受過完整的醫療專業知識，同時也從家族（在神秘的中亞地區）中習得一些神秘的法術。

* 戰士專事戰鬥：

阿米爾，北歐人。歐洲聯合軍事學校出身，身手矯健，善長洞穴與叢林作戰，主要任務爲保護隊伍的安全，是一位不可多得的英勇戰士。

* 巫師：

荒駱，是個奴隸，生活在地獄之門的陰風堡裡。他是奴隸群族裡的長老，精通各種法力與醫術。在隊伍進入地獄之門時，會加入此次的探險活動。



音速飛龍

連日本著名電玩雜誌都大篇幅介紹的敦煌公司１６位元主機 A'can，準備讓你在家中痛快揮棒、向大魔頭所率領的冷血軍團挑戰了。



ACT	廠商：鉅崴科技／容量：16M／價格：NT980
	發售日期：10月25日／©鉅崴科技

STORY：政治干預體育？沒有運動精神的黑魯星球人

宇宙曆218-1582年 3月18日，在「呼啦」星上一年一度「星際杯」棒球總冠軍，又被地主星球「呼啦」星拿下。「呼啦」星球棒球代表隊員的是打遍天下無敵手（比遠在星際彼端的地球「古巴」國家代表隊還強上 100倍）！「呼啦」星棒球代表隊之所以能夠年年獲得總冠軍，也是隊中有個名叫「龍龍」的萬能型棒球好手。



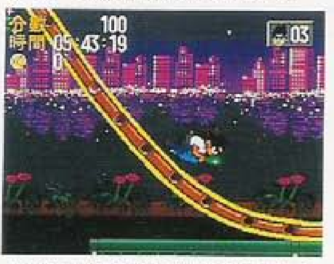
▲一口氣跳得這麼高。

由於「呼啦」星球朝野上下對棒球的狂熱不亞於「地球」中華民國人民最喜愛的「大家樂」、「六合彩」，因此人人視棒球為終身嚮往的奮鬥目標，「龍龍」也是其中的一個。「龍龍」從小就天賦異稟、動作敏捷，在爺爺（退休下來的前「呼啦」星球代表隊教練）高度的嚴格訓練下（據說每天要訓練25個小時），因此成了「呼啦」星球棒球代表隊陣中靈魂人物。由「龍龍」率領的棒球隊年年獲得了「星際杯」總冠軍，而其他星球的棒球代表隊當然年年慘敗而回。

這一次「呼啦」星球又獲得大勝利，但是惱羞成怒、好戰成性的「黑魯」星人，在屢戰屢敗之餘不思如何培養諸如「龍龍」般的超級球員，卻想出了最奸詐、下流、噁心的念頭，除了透過星際通訊網路揚言要以武力摧毀「呼啦」星球之外，更派出了專業殺手將「龍龍」家族三振出局。獲得冠軍的「龍龍」飛奔回家準備與相依為命的爺爺分享喜悅。然而迎接的不是爺爺慈詳的笑容，而是遭砍殺成重傷的老邁身軀。「問世間正義為何物？直叫人心碎」，在冷冰冰的死亡別離之際，復仇的火焰開始在「龍龍」心中燃燒，手中緊握著世代相傳的「神棒」開始因憤怒而閃閃發光…。



▲非常精彩的視覺畫面，保證值回票價。



▲畫面上的文字皆以中文來表示。



▲遊戲畫面實在不輸給超任主機所對應的軟體。

HOW TO PLAY：用A'can的操縱器幫助龍龍

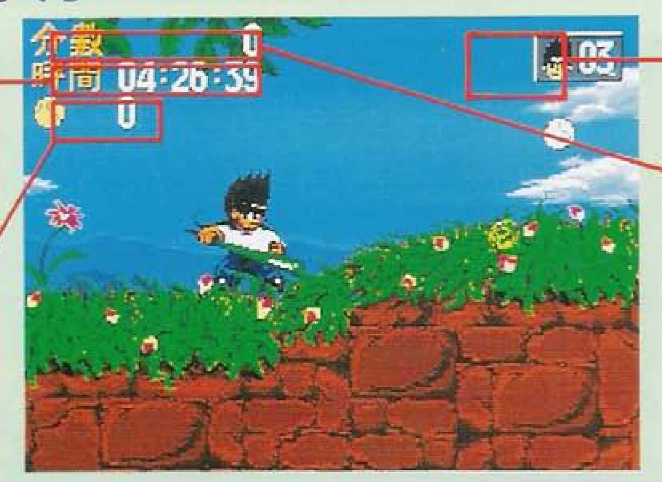


記住操縱器按鈕的對應「龍龍」動作非常重要，由於敵人各有各的活動方式，諸如…竹竿是楞在那發呆，而ㄚㄚ是傻呼呼地在那踱步，而阿丸則笨笨地來回晃動…，因此在衝刺時可別跑過頭掉落陷阱或和敵人撞個正著。「音速飛龍」是款上、下、左、右任意捲軸的動作遊戲，因此敵人常常會在畫面之外活動，操縱「龍龍」時，稍微移動一下或小跳躍將畫面外的捲軸移入視點，是發現敵人的小技巧。這一點相當的重要，因為敵人會從畫面外向龍龍攻擊，所以龍龍必須利用此技巧來先發制人。



▲也有水中的冒險舞台喔！

主要畫面說明



遊戲時間

五分鐘，時間很充裕，別慌別亂，仔細地收集區域內的所有棒球。

棒球收集數目

棒球收集地越多，龍龍的生命就越爲提高。棒球數扣減至零時，龍龍就要和你說拜拜了。

殘餘人數

人數爲零，遊戲就結束了，別讓龍龍復仇的機會毀於你手中。

遊戲得分

表示遊戲進行至此時的分數，當然啦！分數是愈多愈好。



記住棒球放置的地點是致勝的關鍵！

在這個遊戲中，到處都有提高生命值的棒球，有一顆顆的、也有瓶裝的十顆球。另外ＡＶ　artisan 更在地圖的小角落設置了１ＵＰ（瓶子裝著龍龍玩偶）和增加時間的鬧鐘瓶子。由於有加台的設定，龍龍就可多活一下下，對烏龜族而言，時間可得以充份利用，得救啦。

在尋找棒球的行進間，冷血軍團的壞蛋們會陰險地伺機攻擊過來，大膽的高速衝刺之餘也別忘了停下來觀察一下地形地物，小心謹慎乃長命百歲之道也，別讓「龍龍」的爺爺在天上搖頭恨鐵不成鋼喲！

和各 STAGE首領角色對決時，請仔細觀察每個首領的攻擊動作，趁這些大壞蛋露出空門時，狠狠地Ｋ他幾棒。只要耐心加小心，這些首領並不是很強悍的。中看不中用的啦，嘻嘻⋯。



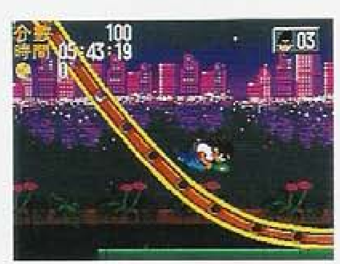
▲棒球可是龍龍的生命。



▲在遊戲途中有許多棒球可供拿取。



▲在畫面的某處藏有寶物。



▲千萬別遺漏任何寶物。

在附加畫面（特別舞台）盡情得分：

在遊戲的每一個 STAGE中，都設有固定的 CHECK點（外形像公車站牌上面寫著ＧＷ字樣），除了提供失誤時再開始的中途點之外，更是進入特別舞台的秘密通道入口，那兒可是天堂哦。隨便你到處亂跑，３Ｄ的畫面中到處是棒球，但是也得小心迎面飛奔過來的綠色龐然大物給撞上，那麼辛辛苦苦收集到手的棒球可就掉光光囉。



▲一看到像公車站牌的CHECK 點，就要趕快進入。



▲進入之後⋯哇！好多的棒球，真是賺到了。



▲一顆不漏的拿取吧！



▲若碰到這傢伙就完了。

保衛可愛家園，龍龍復仇行動開始！

作戰行動STAGE1:綠野山坡

晴空萬里、綠意盎然的山坡上，邪惡的「黑魯」星冷血軍團正準備好焦土行動。這裡是「呼啦」星球的風景名勝、更是「龍龍」最喜歡遊玩的地點，到處是奇花異草，連風兒都如此的輕柔。此區域作怪的「黑魯」星球冷血軍團角色是阿牺、竹竿和鷹王。「龍龍」必須巧妙地利用升降的岩石向前方邁進，當然也別忘了收集四處散置的棒球。



▲在綠意盎然的關卡上阻止敵人的動。



▲在圓弧的斜坡地帶上要小心的前進。

途中有個圓弧形的斜坡地帶需活用A鈕加上十字鈕下的衝刺飛奔跑法，重要關鍵是通過 CHECK點時，小跳到右邊小坡（太靠右側會引來大量落石），然後一口氣衝到山坡右端。要小心點否則不是慘遭活埋要不就是滿頭包包。

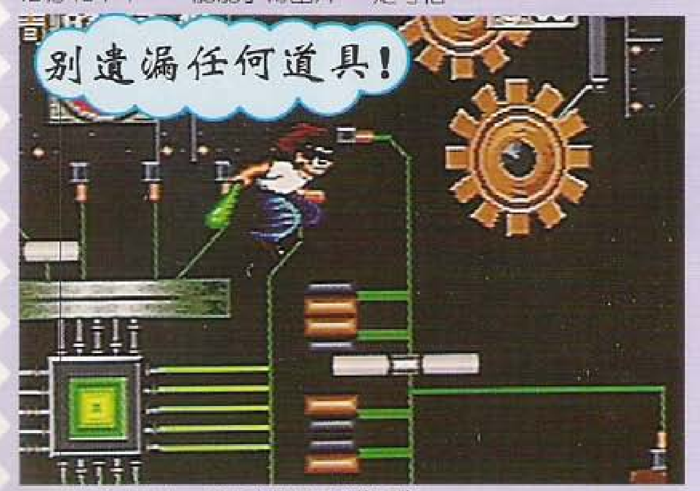
BOSS是「黑魯」星球的小號殺手一大呼嚕，他開著除草戰鬥車在那等著「龍龍」。他會冷酷地用雷射攻擊過來和粗暴的開車衝撞法。沒關係「龍龍」運動天份超人一等，只要和「大呼嚕」保持一個球棒距離，用力地賞他幾棒，雷射發射前砲管會收縮，只要輕輕一跳就可躲過。當「大呼嚕」衝撞過來時，只要飛身穿越，再回頭抽他一棒，「大呼嚕」就會到陰間去除草了。



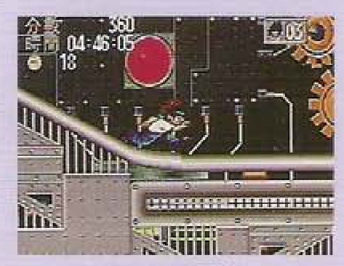
▲好好利用關卡中的每一個物體。

作戰行動STAGE2:機械戰地

「呼啦」星球的重機械設施禁區。在轟隆作響的機械運作地帶裡，冷血軍團正準備大肆破壞。到處搗蛋的小混混是急仔和丫丫，「龍龍」得由升降梯、高速傳送管和運輸帶來向禁區內部前進。此地的BOSS是小飛球，他脾氣不太好，等「龍龍」太久了發火的樣子眞是可怕。



▲在機器戰地中，要注意散落四處的寶物。



▲要小心舞台中的陷阱。

過了中途 CHECK點，「龍龍」開始衝刺狂奔並跳躍過深溝槽。當然也得留意接下來狹窄通道上方的巨型重錘之壓擠動作。到達第二個中途 CHECK點，開始加速跳上高速傳送管上方（不是一頭衝進高速傳送管內），小飛球等龍龍等得快瘋掉了。小飛球在空中的飛行模式非常單純，只要不待在畫面的左右兩側，「龍龍」是不太容易被撞到的，不過也得小心小飛球的對地雷射（會向地面左右兩側反射）並強力地攻擊小飛球，喜歡惡作劇的他不知在閻羅王面前還敢不敢亂飛…。

防衛「呼啦」星球、向冷血軍團挑戰的「龍龍」復仇行動才剛剛開始，前方尚有蔚藍海岸、黑色森林、原野地帶等難關阻擋著他，請你一定要幫助他勇敢地面對邪惡力量。



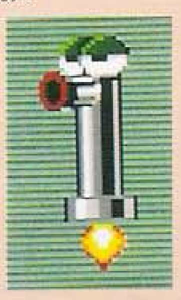
▲來個超必殺技斬殺敵人。

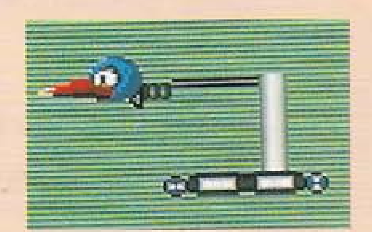
這些就是到處作怪的搗蛋鬼！

地面上的敵人角色

竹竿

雖然看起來頗正直的，骨子裡卻弱不禁風，活動範圍爲固定式的，可別命喪其手中哦！





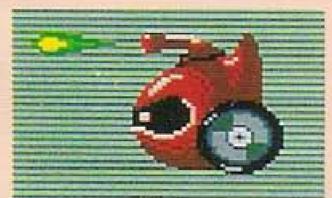
ㄚㄚ

呆頭呆腦又有點神經質，千萬別讓他僞善的長相所矇騙，這傢伙豚起人來可痛的很呢！

急仔

外表非常可愛又有點迷糊的急仔，很可惜是敵人，要不眞想和他交個朋友。





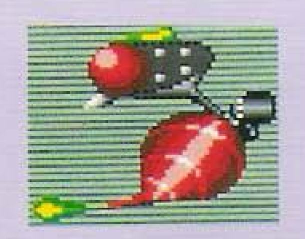
壞壞

原本邪惡軍團要將「壞壞」設計成毀天滅地的重型兵器，但是由於大量生產使生產裝配線發生失誤，於是「壞壞」就變成壞壞了。

空中的敵人角色

精靈

小精靈最常出沒的就是「黑色森林」，他只是在尋找自己的同伴，不過對於陌生人他會因緊張而展開攻擊行動，記住要離他遠一點！



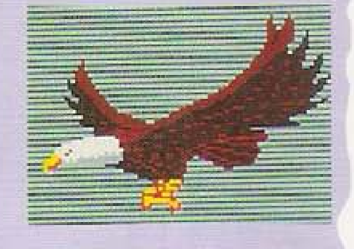


叮叮

邪惡軍團的空中巡邏隊成員之一，由於是天生方向癡，因此常常脫離隊伍而到處亂跑。

噁心大頭

最喜歡利用其本身的優點（就是噁心的大頭）飛在空中嚇人，眞是超級「大」變態！





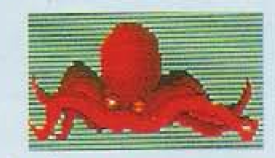
鷹王

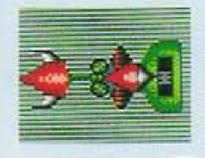
非常厲害且難纏的肉食動物，在你不注意時，便飛到你身旁而展開無情的攻擊。

水中的敵人角色

水角

沒事瞎鬧的就是他。他正等在水中找「龍龍」麻煩，是個討人厭的敵人！





海老大

他可是這個海域地區的超級惡棍，對付他可得特別小心，被他打到可能要躺在床上至少三個月呢。

靈界的敵人角色

角鬼

邪惡的他最喜歡的美食是人肉做成的沙西米，雖然眼睛因吃過多的人肉沙西米而瞎掉了，不過鬼鼻子可機靈的很，最近聽說不吃人肉沙西米，因爲人肉甜不辣比較香甜。





賭　霸

麻將是中國的國粹，也是很多人都會玩的娛樂，這次你不必再玩看不懂的日本13張麻將，有16張的台灣麻將可以玩了！



ETC

廠商：敦煌科技／容量：未定／價格：未定

發售日期：11月預定／©敦煌科技

千年的傳統文化

麻將，乃集中國五千年精華的國粹，時至今日，繁華無比，卻也無處可去的台灣，經常成了上班族、大學生等消遣娛樂的對象。可是若臨時找不到人，三缺一卻又想解解牌癮的時候，又該怎麼辦呢？而這時值得推薦給這類「山窮水盡」之人或者是未成年，不能正式「上桌」廝殺，來場方城之戰卻又想試一下自己本領之人的遊戲，便是這款「賭霸」。

「賭霸」因為是由國人製作，所以是款典型台灣流的16張麻將，別於一般家用電視遊樂器的日本13張麻將，因此玩起來應當格外有股親切感。

而遊戲中登場的麻將手共有16位，包括秦始皇、曹操、劉備、貂蟬、西施、王昭君、忽必烈、趙匡胤、乾隆等人在內，個個都是中國古時曾叱咤風雲的英雄人物，而且打牌性格皆異，牌桌上真可謂是風起雲湧，超越時空的大戰乃一觸即發。



▲超級天王上場！



▲４個人同時對戰，帥呆了！



▲你看！十六張麻將！

最完整的比賽模式

至於遊戲的模式則有３種：由玩家自選所操縱的對象及３名對局的對手，但只比一場試運氣的「自由對戰模式」；有故事劇節，四處征戰的「競技麻將模式」；以及16人全員到齊，得連比４場，以麻將世界的霸主地位為第一且最終目標的「麻將大賽模式」，花樣百出，因此玩這遊戲的玩家不論是只偶爾玩一場消磨時間來消遣還是對打倒電腦興緻盎然，硬是要見到電腦ＡＩ所操縱的人物哭喪的表情，如喪考妣地拉長著一張臉才覺得過癮，才覺得生活多采多姿，人生沒白活過的人都可在這款遊戲中得到想得到的樂趣，甚至可讓人玩得樂不思蜀，渾然不知天已亮、雞已啼。可是令人感到萬分遺憾的，莫過於它只能１個人玩，並無法和朋友對戰，雖然這是麻將遊戲中幾乎一成不變的慣例，但總使人覺得可惜，究竟要到何時，才能實現通信對戰的夢想，讓玩家只要坐在家裡，就可找到三個人當對手，隔過無數空間，玩個一圈又一圈呢？



▲充滿中國味的背景！

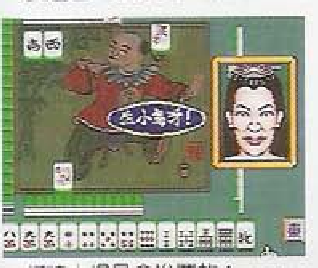




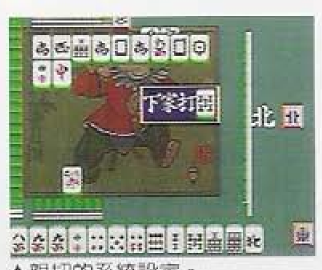
◀胡了！真是不錯。

周密的系統設計使得遊戲變得更簡單

遊戲的規則基本上和一般人在實際的牌桌上「游泳」時相同，分為東南西北四個風，每個人在開戰前都有 2 萬塊錢（但競技麻將例外，打到愈後面，對手身上所有的錢就愈多）當自己的「老本」。玩之前還有要選牌「捉位」（雖然玩家所坐的位置永遠都是在靠裡頭的這邊，牌面永遠對著玩家，永遠看不到玩家所扮演的角色在打牌時會露出怎樣的表情），捉完位後甚至還要再擲一次骰子決定由那邊起頭，從那開始捉牌這之後才可以開始玩。雖然這些繁瑣的程序可能會令某些急性子，迫不及待想要玩個過癮的玩家覺得非常不耐煩，但如此周密，詳實的設計，是否可讓人油然而生一股眞實感呢？



▲打牌太慢是會挨罵的！



▲親切的系統設定。

"台數"以台灣麻將為主

關於算台數的問題，雖然各個地方所採的規矩都有些不同，但基本上本遊戲是採較通俗的規則，如有算花的台數，但並非見花就算台，仍要看數字和東南西北而定；碰碰胡算 4 台；中洞胡不算台等……如果懂一點麻將規則的玩家，應當馬上就可適應，至於完全不懂的人就只有委曲點，先輸個幾，繳點「學費」再談其他囉。

下手要快



▲你看！又有人不耐煩了！

出招要狠



▲連吃、碰、槓都幫你留意！

加強功能的電腦AI

此外，在玩的途中，所有人所丟掉的牌都會依丟牌的先後順序一排排地排在畫面的中央，讓玩家可一目瞭然，且在打牌時，電腦ＡＩ還會自動替玩家判斷，如果其他三家所丟的牌是和玩家的牌面有關係，可以吃、碰、胡的，如手中有六萬、七萬，而上家卻打了張五萬或八萬，或是手上拿了兩張五筒，其他三家中有人打了一張不要的五筒時，「吃、碰、槓、胡」之指令畫面便會自動出現在畫面的右下角，問玩家是否要吃、要碰，因此就算在打的途中打瞌睡或離開去上廁所，也不用擔心自己會loss掉好牌或無意間喪失胡牌以賺最個把千元的機會，是非常方便且十分體恤玩家的設計。不過更絕更妙的是，如果玩家眞的是輪到自己後半天沒動靜，既不吃牌也不摸牌的話，氣得七竅生煙的另外 3 個玩家可眞的是會翻臉，滿面怒氣地大叫一聲：「你在幹嘛？」「該你了！」之類的話來痛罵、斥責玩家，而這肯定會讓第一次見識到的玩家給嚇得差點沒靈魂出竅（好像誇張了點），且立刻像太空梭昇空一樣，啪的一聲就閃電出牌吧。



▲電腦可眞強！又胡牌了！



▲擲骰子抓風了！

對於初學者是一款不錯的練習工具

通常在這類遊戲中，玩家一般最關心的，莫過於電腦ＡＩ的能力及處理速度。在本款遊戲中，客觀來講電腦ＡＩ的強度勉強還能算是中上程度，可是有時眞的是「運氣好城牆都擋不住」的話，有事沒事電腦也會跟你玩個小三仙或清一色的，把人嚇得目瞪口呆，因此嚴格來講，其挑戰性還算蠻高的，一個不留心大意失荊州，還是有可能會將好不容易累積賺到的「收九」一口氣輸光，再也難以有鹹魚翻身的一刻來臨，因此不小心點還是不行的。還有，只要一有人福星高，照胡了這把牌，電腦通常都會很快地在畫面上顯示出該人究竟胡了什麼及累計台數後，各人應付的總金額數及胡牌的人可賺到多少「錢錢」，所以一般來講時間不必要耽擱很久，馬上又可開始下一局。只是很遺憾的是，遊戲中電腦ＡＩ打牌的速度顯得頗為遲緩，即ＡＩ的思考常要花去不少寶貴的時間，特別是當自己已經聽牌的時候，看著它們想半天，慢吞吞地丟，而遲遲不能摸牌，坦白講可眞不是滋味。



▲你看！像不像明星呢？



▲好像是某些知名的明星！



嘻遊記

家喻戶曉的齊天大聖孫悟空來了。在這款「嘻遊記」中，玩家將可以看到孫悟空非常令人逗趣的表現。另外，孫悟空在此不但要解救師父，連兩位師弟也要設法救出。



ACT	廠商：敦煌科技／容量：16M／價格：未定
	發售日期：11月／©敦煌科技

故事簡介：

話說唐朝的三藏法師前往天竺取經，途中收服了孫悟空、豬八戒、沙悟淨…等3位徒弟。4個人一行歷盡了千辛萬苦、跋山涉水地，好不容易來到了天竺將經書給取回，但是正當一行人取得經書，興高采烈地回京面見皇上之時，放有經書的盒子中，放的卻不是經書，而是一張寫有「銘謝惠顧」的紙！皇上一怒之下，將4個人全部給抓起來，並向大師兄孫悟空說：「你若是在限期之內不將經書給我找回來的話，那可別怪我手下無情！到時候你的師弟們就會變成一道道好菜了（豬八戒→烤乳豬、沙悟淨→鮮魚湯、唐三藏→人肉大餐），於是身繫師父及2位師弟生命安危的孫悟空，爲了救人而踏上西進取經之路！

人物介紹

這款〝嘻遊記〞是從我國著名的四大奇書之一的〝西遊記〞中所改編而來的ACT遊戲，因此，遊戲中的人物都是大家從小到大皆耳熟能詳的知名人物，像是孫悟空、鐵扇公主、牛魔王、紅孩兒、金角、銀角兩兄弟…等都是。

而在軟體開發人員的群策群力之下，每個人物除了細膩的描繪之外，在動作及表情上又加了幾分俏皮及活潑的趣味。因此，這款遊戲的人物造型都是相當活潑可愛的，令人有如置身在〝西遊記〞的小說世界之中。

孫悟空：

遊戲的主角。爲唐三藏的大徒弟，精通十八般武藝及七十二變，當年因大鬧天宮而被壓在五行山下，後經唐三藏救出，爲了報恩而保護三藏往天竺取經！此次，爲了救出被抓的師父及師弟們，他又再度踏上了取經之路！



蜘蛛精：

盤絲洞的大頭目，爲了長生不老而想吃三藏的肉，利用美人計色誘三藏一行人，後因奸計暴露而遭孫悟空收服，在本遊戲之中爲守關大頭目！



紅孩兒：

牛魔王及鐵扇公主的獨生子，生性頑皮，喜愛和孫悟空作對！是個搗蛋的小麻煩！



牛魔王：

孫悟空的死對頭，爲鐵扇公主的丈夫、紅孩兒的爸爸，擁有不可忽視的實力，是孫悟空的頭號勁敵！



金角、銀角：

這兩兄弟可是合作無間的！同時他們也是相當難纏的敵人，哥哥金角手中有一個誅仙壺，只要你一應聲，就會被吸入口，頓時化爲血水，弟弟同時也頗爲了得，手中捆仙索也是個神兵利器，所以說這兩個人是相當難纏的！

鐵扇公主：

牛魔王的愛妻，紅孩兒的媽媽，手握火焰山的鎮山寶〝芭蕉扇〞，不過，你可別看它是纖纖的弱女子，其實力可是一等一。





系統介紹：

這款遊戲是款相當傳統的橫向捲軸動作遊戲！所以說其動作不外是攻擊、跳躍、趴下…等，但是遊戲中的主角孫悟空的動作相當可愛，因此玩時會覺得相當好玩，而以下，就是各個按鍵及畫面中道具、表格的說明。

L鍵：

武器之切換，可切換孫悟空手中的武器，不過只能切換金箍棒及另一項在遊戲中所獲得的武器！

A鍵：

用來使孫悟空跳躍，並且進行遊戲之執行，但是你可別小看它喲！它所負責的動作〝跳躍〞是遊戲之中不可或缺的！



X鍵：

攻擊鍵，按下之後孫悟空就會攻擊敵人！此時會以當時手中所擁有攻擊武器來攻擊敵人！是孫悟空的護身裝備重要指令，武器可加以切換！記著！攻擊就是最佳的防備。

Y鍵：

特殊攻擊鍵，按下之後就會出現特殊攻擊，使得畫面上的敵人全滅，不過，特殊攻擊的使用方式會因畫面左上方的圖案之不同而不同，有大金剛、小猴子…等！但是特殊攻擊的使用次數是有所限制的，一關之內只能使用 2 次（陣亡之後不在此限），要多加注意！

十字鍵：

可以控制孫悟空做上下左右的移動，你可要好好利用，不然你鐵定是過不了關！

開始鍵：

開始遊戲，並且可以在遊戲進行之中充當暫停鍵使用，按下後，可以使遊戲暫停！



畫面解析：

蠟燭：

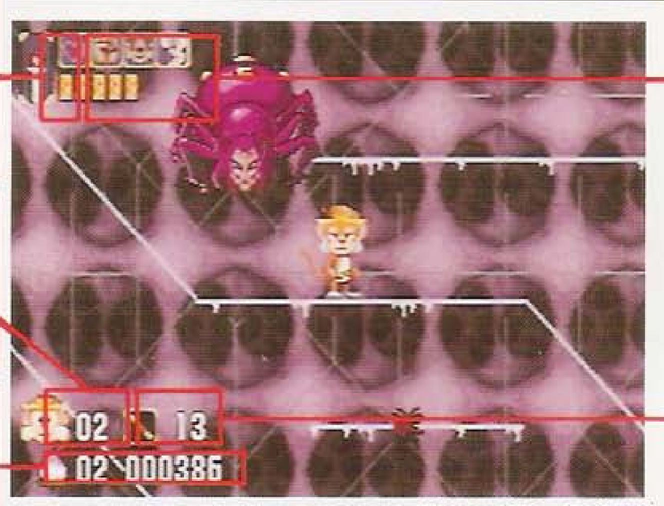
在此款遊戲之中是利用有中國風的蠟燭來做為生命值，只要你每受傷一次，就會減少 3 分之 1，因此，你總共有 3 次機會可以受傷，超過了就會陣亡！

人數：

代表你目前的得分。得分越高越可進入排行前幾名，努力吧！

仙桃：

此為在遊戲中所獲得之仙桃數目，每收集一個，其數目就會加 1 個，收集到１００個之後，會自動加一個人數。



▲畫面上每一項標示、量表都經過工作人員的精心設計。配合著遊戲的內容與性質，而出現了如蠟燭、仙桃等中國風十足的東西。

特殊攻擊：

在蠟燭的旁邊有一個圖表，這是特殊攻擊用的量表，上方的 4 個圖形（爪子、猴子、金剛、紅心）分別是代表不同特殊攻擊，至於下方的長條方格為特殊攻擊技法量，共有 4 格，每使用一次就會消耗技法量，而消耗的技法量依圖形之不同而不同。

武器：

武器可分為 2 種，可利用 L 鍵來切換，第一種是金箍棒，只能做近身攻擊，第二種為珠子，有紅色及黃色 2 種，可以用來投擲攻擊敵人，但是軌道為向上的曲線！

道具說明：

在遊戲進行之時，在畫面上會出現許多寶箱，你只要利用武器將寶箱給破壞的話，就可以得到道具，至於有哪些道具，就請看下面我們為您所做的介紹。

道具	說明
仙桃	收集用道具，只要收集滿１００個就可以加一個人。
紅球	投擲用武器，可攻擊敵人。
黃球	投擲用武器，可攻擊敵人。
靈芝	可回復生命力。



▲畫面的設計還有高低起伏相當不錯。

舞台介紹：

在此款遊戲之中，所登場的遊戲舞台，都是大家所熟知的「西遊記」中的知名舞台，像是有蜘蛛精盤據的盤絲洞、牛魔王及鐵扇公主的大本營—火焰山…等都是，而且每一個舞台又分為 3 個小關，每個舞台的最後還有頭目鎮守，因此想要通過這些難關的話，可就要花上一番功夫了。此外，在每一小關的最後會有一個土地公神像，只要到達那裡，就算過關。



▲孫悟空在此將大顯猴威。



▲這就是悟空常用的分身術。此魔法常令敵人眼花瞭亂。

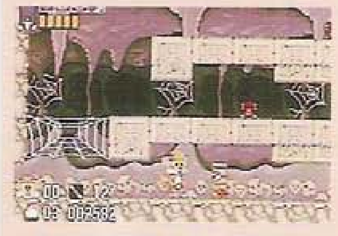
1. 盤絲洞：

從這個地名就可以得知，此處一定是個蜘蛛橫行的世界。沒錯！在這個舞台之中的小嘍囉不是蜘蛛就是昆蟲。

在第一小關中背景是一片竹林，但是雖然是一片竹林，其困難度還算蠻高的，有很多地方需要利用蜘蛛網來跳躍通過，可是在蜘蛛網之下又有蜘蛛會吐絲攻擊你，因此，你若是在蜘蛛網中彈跳的話，可別讓它打中你，不然你可會因失速而跳不高，進而掉到山谷之中而一命嗚呼！

第二小關則進入到盤絲洞之中，這次的地形可和前面完全不同，都是險降坡或狹小的山壁通路，相當難走，此外，有些地方有上下 2 個通道，這時切記一定要走上面，不然就會被下面掉下來的岩石給打死！

至於頭目方面，此舞台的頭目仍是盤絲洞的鎮洞老大〝蜘蛛精〞它可是一位難纏的角色喲！



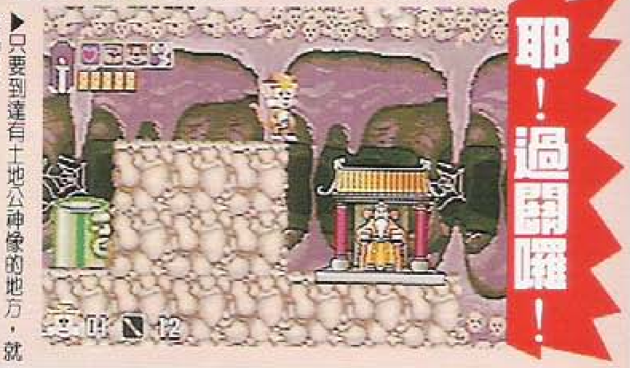
▲到處都是蜘蛛絲，真噁心。



▲要小心舞台中的陷阱。



▲可怕的敵人。



▶只要到達有土地公神像的地方，就算過關了。

2. 火焰山：

這一關在一開始時，就是在岩漿河上跳躍前進，如果不這樣的話可是會摔到火山之中。在通過岩漿河之後是一個懸崖，原本以為沒路了，但是半空中浮著一朵雲，等到你跳上去之後才知道是孫悟空的觔斗雲，這時你又可以乘著它往前進，接著你可以遇到類似爬格子一樣的網狀物，你只要順著繩子往上爬就可以了，不過，這種山窮水盡疑無路，柳暗花明又一村的感覺令人覺得相當的過癮！可以說是遊戲的設計者下了很大的功夫所想出來的好點子，其實像這種令人驚奇的設計在本款遊戲之中相當多。



▲可怕的機關，還是先逃為妙吧！快溜！



▲在火焰山要小心一點，可別變成烤猴子了。



▲紅孩兒出現了，趕快代替牛魔王管教他吧！

3. 頭目關：

頭目關是過一個舞台的關鍵，而且頭目的實力也非同小可，現在我們就舉金角、銀角兩兄弟的舞台頭目關來做一個介紹，由於金、銀角兄弟擁有一個葫蘆可以吸入任何東西，只要你一應聲就會被吸入，然後化成血水，因此，在遊戲上設定是由銀角呼喚孫悟空的名字，金角駕馭葫蘆攻擊，由於你不可以應聲，所以當銀角在呼喚你時，你不可以攻擊它，相當地真實，而且他兩人會在空中飛來飛去，因此要利用可以投擲的武器攻擊他們。此外，在頭目關之中最好看著頭目們的行動模式，再採取有效的武器來攻擊！



▲孫悟空說：「頭目關可是決定玩家是否能夠過關的關鍵，因此要特別小心。」



▲當銀角呼喚你的名字時，千萬別對他做攻擊，否則會被吸入壺內。

家喻戶曉的遊戲設定

在這款遊戲之中其遊戲的故事及人物設定採用了大家皆耳熟能詳的「西遊記」爲其基本架構，然後加入了設計者個人的獨創的巧思及特別的設計，使得遊戲的趣味十足，讓玩家玩起來有股意猶未盡的感覺！



▲孫悟空的動作老是引人發笑。



▲其他的人物造型感覺起來也相當地親切。

此外，你若讓主角站著不動，什麼事也不做，那孫悟空會開始做出一些不耐煩的動作，例如向你望一望，打哈欠…

▼在進行遊戲時，其孫悟空的動作也相當地逗趣。



等，相當地可愛。其實像這類親切的小動作在遊戲中比比皆是，而這也是製作這款遊戲成功的地方！

牛魔王＋火焰山＝？



▲牛魔王出現！實在是太令人懷念了。

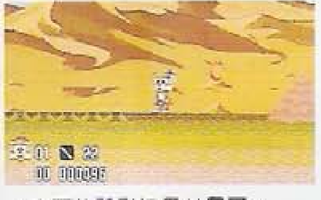
活用硬體的超强功能

其實在你打開主機電源的那一刻，電視螢幕上面所呈現的，也就夠令玩家們心動了！但是你若再接下去看「嘻遊記」的展示畫面的話，那你一定會馬上行動的！或許你會問此

精彩的動畫表現



▲遊戲的畫面張張令人心動。



▲畫面的設計真是帥呆了。

話怎講？其實你若看它的故事介紹的畫面部份還是看不出個所以然來，但是你只要看過它的展示畫面（孫悟空由遠而近飛過來）那可就帥呆了。擴大、縮小的機能在此展現無疑！此外，在遊戲進行時的捲軸畫面也相當流暢，無論在精細度及角色上絕對不會輸給超任！

不過，美中不足的是其遊戲的配樂部份，似乎有點單調，不夠活潑生動也不夠熱鬧，如果說音樂能夠再加強一下，相信一定能夠吸引更多的玩家的。



全新的感受 強力出擊！

A'CAN的1小步，國人的1大步

等你來鑑賞



其實你若拿此款遊戲和日製的ＳＦＣ軟體來比較，它還是有很多地方需要改進的！但是，畢竟這是國人自行打進ＴＶ　ＧＡＭＥ的開始，日後若沒有玩家們長期且熱烈的支持的話，是很難有所收獲的，使中文化的ＴＶ　ＧＡＭＥ能在台灣生根發展，這才是我電玩一族之福！雖然說目前只是一小步，但希望以後能夠以無數的小步集合成大步，進而躍進，讓MADE IN TAIWAN的遊戲及主機在世界上佔有一席之地！

請拭目以待吧！



◀目前雖然只是一小步，但相信在不久的將來會有更好的成績出現。

編後歇語

經過千辛萬難一波又一波的挑戰後，A'can 特輯試刊號終於到達了您的手中，當您翻開書本時，一本完完全全由國人製作的特輯才算眞正的完成，書在您的手裡，也許您還能感受到一點點編輯部付出心血的餘溫吧！對您來說可能只是一本普通電玩叢書，但對電玩編輯部的所有同仁而言，這可是費盡了編輯部所有的血汗才完成的創舉，之所以以創舉形容，乃是因爲以往電視遊樂器的雜誌編輯在作業上幾乎是完全的轉載日本雜誌上的消息經過翻譯，再加上單純的減減貼貼就可以完成的，而A'can 特輯則是配合國人自行開發的主機A'can 所編輯而成的刊物，其中間過程決不假外來已完成的稿件，所完成的眞正本土電玩文化叢書，從收集資料、撰稿、取圖、編排及完稿、打字、校字……等等，都是編輯一點一滴的心血累積而成。

對於特輯的完成，ＫＯ桑有相當多的感言想說，可是每當提筆時，總是千頭萬緒卻不知從何寫起，所以在此僅能以感謝的心向曾經爲本特輯盡過心的同仁致謝，特別是本刊的美術主編劉明璋先生，謝謝您在衆多的不便與無數的突發的情況下將特輯完成，另外對於所有的配合軟體廠商，ＫＯ桑對於您們不厭其煩的態度及對小弟我的關照也深懷感激，尤其A'can 主機的開發公司——敦煌科技及離ＫＯ桑家最近的精訊資訊，其感謝之心更是不在話下。有您們的配合，A'can 特輯才得以如期出刊，謝謝您們。

負 責 人：黃鎮隆
發 行 人：陳希芳
總 編 輯：陳希芳
企劃主編：陳清淵
企畫協力：梁天佐、章聖達、凌鑄松
美術主編：劉明璋
企劃編輯：陳汝洲、劉豐命、廖健寧、鄭美琴、楊順童、林文泰、林國正、王怡文、陳維娟
電腦排版：張苑青
行政管理：廖桂華
財　　務：楊燕慧
國際版權：許麗容、張雅惠
行　　銷：葛麗英、劉宜倫
廣告專員：駱英毅、張正宜
商　　管：蔡崇業
印　　務：陳嘉祥
出 版 者：尖端出版有限公司
社　　址：新店市復興路45號4F
讀者來函請寄／企劃部：新店市復興路45號6F
電　　話：（02）218-1582
Ｆ Ａ Ｘ：（02）218-2046
法律顧問：北辰著作權事務所 蕭雄淋律師
地　　址：北市大安區師大路86巷15號1F
印　　刷：錦龍印刷實業股份有限公司
地　　址：台北縣新莊市五股工業區五工五路五號
總 經 銷：農學股份有限公司(農學社)
地　　址：新店市寶橋路235巷６弄６號２Ｆ
經銷專線：（02）917-8022
劃撥帳號：05622663
帳　　戶：尖端出版有限公司
新聞局登記臺業第2680號
1995年10月初版　　售價160元
★本特輯感謝敦煌科技及各軟體廠商之配合
★本書圖文皆轉載於敦煌科技及各軟體廠商
●本書若有破損缺頁敬請寄回本社更換●



新時代・新新人類
夢想・希望的領航者

尖端出版

尖端出版・專業・口碑・品質 電玩系列刊物

TV GAME 專業級刊物
{電視遊樂雜誌}

雙週刊 定價：140元

綜合性TV GAME流行通訊
{電視遊樂報導}



雙週刊 定價：140元

SFC・GB・VB獨家報導
{GAME天堂}



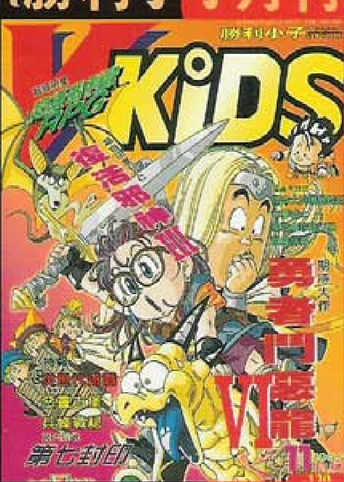
雙週刊 定價：160元

遊戲攻略專門情報
{電玩攻略 月刊}



定價：140元

動・漫畫・電玩三棲專刊
{勝利小子月刊}



定價：130元

出刊頻率最快・讀者層最廣・廣告效果有目共睹!!

◆詳情請洽:(02)218-1582轉101{廣告組}駱英毅